

96/1-2

A GURU legyen veletek!

248 Ft

A szórakoztató informatikai magazin

# A GURU



**Worms  
Odyssey  
Mad News  
Alien Breed 3D  
Dungeon Master 2**



# INTRO

Üdv mindenkinek!

Mielőtt nagy átkokat mormolva a szemétkosár irányozták meg az új GURU-ot, szeretnénk ha elolvashátok a mostani intro-t. Nem mentegődzésről lesz, szó, hanem megpróbáljuk egy kicsit tényszerűen megnézni a GURU (és az Amiga) helyzetét.

## 1, Miért volt szűkebb a lap mérete: az átlagosan...

Mint bizonyára gondolhattátok, pusztán anyagi indokok voltak. Eddig fedeztük a néha már veszteségbe hajló GURU kiadását, azonban most elértünk egy pontra, melytől kezdve sajnos ezt nem tudjuk viselni. Az elmúlt hónapokban ugyan nőtt az előfizetői és vásárló állomány, azonban ez sajnos nem volt elégséges a január 1-ei bekövetkező kb. 20-30%-os papír és energia áremelés fedezésére.

## 2, Mit lehetünk?

Több alternatíva is felmerült a kérdést megoldására. Az első lelti volna a legdrágább, ekkor szépen búcsút intettünk volna az Amigás táborok. Nos ez szóba sem jöhetett. A második egy full FF átalakulás lelti volna a megszokott oldalszámmal és nagyságban. Mi ezt nem éreztük helyesnek, hiszen rengeleg olyan program és játék van, mely igényli a színes oldalakat. Úgyhogy ez sem nyerte meg tetszésünket. Maradt a harmadik variáció, mely segítségével „csak” a méret csökkent.

## 3, Mekkora most végül is a GURU?

Méricskélések kezdődtek ezután, melyek eredményét most vezetlek is közöljék. A kisebb oldalak miatt (Sory az Atari papírok felé, de a Midl Music Kit vagy nem akarta, vagy nem tudta tovább szponzorálni az Atari rovat működését) kb. 5-6 oldalal megnőtt a hasznos felület az újságban. Emellett társul az is, hogy levittük a fontméretet is, illetve gazdaságosabb kihasználást igyekeztünk megvalósítani. Ezek segítségével gyakorlatilag majdnem (kb. 1 oldal hián) ugyanott vagyunk, ahol a decemberi számmal tartottunk. Előre is elnézést kérünk azoktól, kik nehezen fogják elolvasni a szövegeket, sajnos nem volt más választásunk.

## 4, Mit ügög a programisták?

Ha megnézték a News-t, akkor láthatjátok, hogy két nagy cég ismét visszatérőben van az Amiga frontra. A Team 17 és 21st új játékaival valószínűleg egy kicsit fel fogják kavarni az állóvizet. Meglepően sok program jelenik meg mostanában, úgy látszik egy-két nagyobb német és angol cég megpróbálja feltakarolni az Amigás piacon tevékenykedő lengyel szomszédainkat. Tombol a DOOM klón örület, az átkotások egyre életképesebbek, szóval úgy érezzük (most egy kicsit jobban, mint egy-két hónapja) van még keresni valójára az Amigának.

## 5, Mit a tervezők?

Terveink egy részét már láthatjátok (ilyen például az Interaktív kívánságlista, lsd 59. old), más terveink pedig születőben vannak. Nagy segítséggel jelentene, ha a lapban talált kérdőív fénymásolatát kitöltve visszaküldenétek, így igazán az lenne amit Ti szeretnétek. Mindenképpen abba az irányba szeretnénk elmozdulni, hogy a lapban olyan dolgokról olvashassatok, melyeket Ti támogatjátok. A kezdet valószínűleg nehéz lesz, ha beindul a dolog, akkor szerintünk mindenkinek jobb lesz.

Igy a végére csak egy mondatot szeretnénk még leírni:

**Minden nehézség és probléma ellenére Mi és Ti is Amigások vagyunk és azok is maradunk....**

GURU Team



A GURU postacime: T399 Budapest, Pf. 701/765 • E-mail: guru@mail.datanet.hu

Főszerkesztő: Berényi Zoltán

Szerkesztők: László József, Tóth János • Főmunkatárs: Borusz Krisztina

Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor

Laptervező grafikus: Kovács József • Tördető szerkesztő: M. D. Jon • Megjelenik havonta • Ára 248 Ft.

Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acorn Kft, Novotrade 2C,

Szűcs Software, BIT STOP Bt., Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. 1/2 em. 2a. Tel/fax: 113-0-114

Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT • ISSN 1216-2353

Nyomtat: Gutenberg Press, 1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2. Tel.: 250-0679, Fax.: 250-0814

Felvetős vezető: Óvári László elnök-vezérigazgató

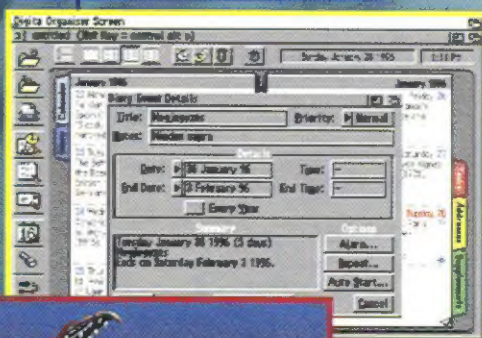
A lapban megjelenő szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása,

illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.



# TARTALOM

- 4 Hírek
- 6 Worms
- 9 Dungeon Master II
- 15 Odyssey
- 16 Super Street Fighter 2 Turbo
- 18 Forest Dunb & Jurajski Sen
- 19 Hírek
- 20 Alien Breed 3D
- 23 Mad News
- 28 Kérdőív - kitöltendő!
- 30 Shareware programok
- 32 Levelezés
- 34 Cheat Mode
- 35 PD Zóna
- 36 Interjú Tsunami/VD-szel
- 37 Apróhirdetés
- 39 Filmvilág
- 40 Digita Organizer II
- 41 Ppaint 6.4
- 42 Hírek
- 44 Assembly programozás
- 46 AMOS
- 48 Programozástechnika
- 50 A Rendszerbarát
- 52 Demologia
- 54 Külvilág
- 56 Demologia
- 58 Toplista





# HÍREK

## Slamtiit

A news rovat elejére rögtön egy olyan program kínálkozik, melynek valószínűleg mindenki nagyon fog örülni. Nos, a Slamtiit egy szuper AGA-s flipper lesz és egész véletlenül a flippergyáros 21st adja ki. Úgy látszik mindenfajta ellenkező híreszteléssel szemben nem hagyják abba az Amigás fejlesztéseket. A flipper egyébként a jól megszokott sémára épül, szuper animációk, elrejtett aljátékok, remek grafika, huncutsá-



gok, ball lock és még rengeteg más. A megjelenési dátumot még nem közölte a cég, azonban a pályák állapotából ítélve már nem lehet messze.

## Virtual Karting

Valamikor az év utolsó napjaiban jelent meg a Virtual Karting, mely stílusú programmal még nem igazán találkozhattunk Amigán. A gokart programban 100 és 125 köbcentiméteres gokartokkal versenyezhetünk. Ami igazán élvezetessé teszi a játékot, az a 3D texture mapped grafika. Az alkotók megpróbálták le-



hetőleg minél jobban megközelíteni a valóságot, legalábbis ami a gokart mozgását illeti. Sajnos a grafika, gondolom a sebességigény miatt, csak ditherezett 2\*2 pixeles kivételen élvezhető, ami egy kicsi rontja az összehatást. Egyébként ha megunk a 3D-s nézetet, akkor akár 2D-ben is kergethetjük ellenfeleinket.

## Jimmy's fantastic journey

A régi szép időköt idéző demo akadt a minap a kezembe. A tipikus platform játék nagyon hasonlít azokhoz az aranyos és grafikailag egyszerűen kidolgozott játékokhoz, melyek naggyá tették annak idején az Amigát. A végleges játék 24 pályából fog állni, melyek természetesen különböző világokon fognak játszódni. A játék teljesen egyutas, azaz



nem igazán van választási lehetőségünk, hogy kitérünk-e az ellenünk küldött ellenfelek elől. Gyűjtögetni valót is bőven találunk a pályákon,

persze csak akkor ha el tudjuk kerülni a rengeteg ártó szándékú ellenfelet. Érdekesség az, hogy a játék rendelkezik save funkcióval, ami nem igazán megszokott az ilyen jellegű játékokban.

## Jaktar

Ez a program valószínűleg súrolja a shareware kategóriát, bár mostanában már teljesen összerosódott ez a kategória. Egy tipikus RPG-vel van dolgunk, annak minden velejárójával. Alapértelmezésként egy térképen haladhatunk csapatunkkal. Ha betérünk egy Dungeon-ba, akkor a program átkapcsol 3D-s megjelenítésre. A szokásos lehetőségek állnak rendelkezésünkre a prog-



ramban, varázslatok, fegyveres harc meg minden hasonló móka. Elég változatos a található ellenfelek listája, hiszen előfordul itt a legegyszerűbb patkánytól kezdve a goblinon át az óriásig mindenki aki számít. Úgy gondolom, hogy érdemes megnézni a programot a kidolgozatlan grafikája ellenére, hiszen ettől még nagyon jókat kalandozhatunk a Jaktarai.

## Airbus II

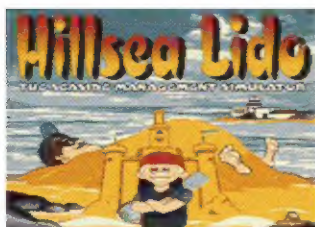
Valószínűsítem, hogy az Airbus név ismerősen cseng a szimulátorok kedvelőinek, hiszen a program elég híres volt annakidején (főleg a Lufthansa pilóták körében, mert ezen tanultak meg repülni). Nos, úgy látszik közeledik a második rész kiadása is, melyben igazából nem sok változást



látam. Sajnos kénytelen voltam egy szűkített demo verzió alapján megítélni a készülő programot, mely ha jól sejtem nem fog hatalmas változtatásokat tartalmazni az előző részhez képest.

## Hillsea Lido

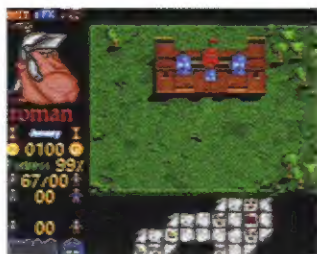
A Vulcan is megrázta magát mostanában, hiszen a nemrégiben megjelent Timekeepers után itt a következő programjuk, a Hillsea Lido. A megszokott grafikai stílusú játékban ezúttal egy tengerparti sétány mednedselésével kell foglalkoznunk. Nagyon sokrétűnek ígérkezik a program attól függetlenül, hogy csak a Mini-



Serie feliratot viseli. El sem tudnánk képzelni, hogy mennyi szervezési feladatot és persze rengeteg tőkét igényel a partszakasz és a sétány ellátása. Sok mindenre figyelniünk kell a játékban, hiszen például nem szívesen nyaralnak az emberek egy piszkos, hulladékoktól hemzsegő, vagy akár ápolatlan ágyásokkal teli nyaralóhelyen. Mindenesetre érdemes játszani a programmal, hiszen nem tűnik rossznak, sőt!

## Conquest

Régen jelent meg stratégiai játékok Amigára, úgy gondolom épp itt



volt az ideje egy Conquest stílusú játéknak. Indításkor négy nemzet vezére közül választhatunk, de érdemes megfontolnunk, hogy kit részesítünk előnyben, hiszen mindegyik karakternek megvannak az előnyei és a hátrányai is, és persze mindegyiknek már a stílusa. Indításkor egy kis pálya jelenik meg melyen nagyon egyszerű lesz a dolgunk, el kell foglalnunk a rendelkezésre álló katonasággal és lakossággal az üres, illetve ellenséges területeket. Építhetünk mindenféle épületeket, melyek persze hatékonyan befolyásolják a rendelkezésre álló ember állomány mennyiségét. A játék kidolgozottságára lehet panaszunk, azonban úgy gondolom, hogy nem olyan nagyon vesztes a dolog, mindenképpen érdemes egy kicsit kalandozni a Conquest világában.

## Weel Spin

Ismét egy lengyel alkotás, és ismét a Black Legend. Az autós programban 3 fajta jármű közül választhatunk a sportautótól a terepjáróig. Lehetőség van arra, hogy fejlesszük gépünket, persze csak az adott körletaink között. Minden jó helyezésért jutalmat (pénzt) kapunk, melyből tudjuk finanszírozni a fejlesztéseket. A remekül kidolgozott állóképek után egy kicsit lehangoló a játék folyamata, mivel nagyon egyszerű sprite-okkal kell versenyeznünk. Azért persze nem ilyen vesztes a helyzet, hiszen így jó játéknak ígérkezik a



Weel Spin, minden sebességőrültnek bátran ajánlhatom.

## Sasiedzi

Egy aranyos kis lövöldözős program, melyben maximum 3-an játszhatunk egymás ellen. Célunk az, hogy összegyűjtsük a pályán feltűnő kis bonus tárgyakat, úgy hogy lehetőleg nem zuhanunk le és mindezek közben még elkerüljük a minket lövöldöző barátaink lövedékeit. Le is zuhanhatunk persze, csakúgy mint az életben. Repülünk igen realitás mozog, ami néha igen nagy nehézségeket támaszt a pilótával kapcsolo-



latban. Természetesen azt már mondanom sem kell, hogy szintén lengyel alkotásról van szó, bár megmondom őszintén, ha nem látnám a lengyel feliratokat fel sem tűnne a dolog. Vajon miért nem tudunk eljutni mi is egy szintre az Amiga terén?

## Super Tennis Champs

Múlt év végén dobta a piacra az Audiogenic a legújabb labdaás játékát a STC-ol. A program a már



jól megszokott igényes grafikára támaszkodva segít minket egy kellemes teniszezésben, mely igen hasznos, főleg így a nagy zimankó közepén. Négyfajta lehetőségünk van a versenyzésre (Exhibition, Grand Slam, Tournament, League). A program kidolgozottsága mind a grafikában, mind a versenyzők mozgatózásában nagyon szépen ki van dolgozva, igazán élvezetes a játék a STC-vel.

Bear™



# WORMS

Nemrégiben jelent meg a TEAM 17 régen várt játéka, a WORMS. A program nem egy új ötlet alapján készült, hanem egy régesrég ismert témát dolgoz fel. A C64-es idők-ből talán sokaknak ismerősen cseng az Artillery Duel név, de említhetném az Amigás Scorch Tanks-ot is. A cél mindkét játékban azonos. Adott egy kétdimenziós pálya, ahol két tankkal egymást kell szétlőnünk, mégpedig úgy, hogy a tank csővének emelkedését és a lövés erősségét tudjuk változtatni. Felváltva lövünk, és aki hamarabb találja el a megfelelő szög-  
get és lövéserősséget, az már sinen van (a másiknak reszelték).

## Alapok

A WORMS gyakorlatilag ugyanerre a sémára épül fel, csak az idők



változtak azóta, és egy kicsit modernebb körítést kapott az egész játék. A WORMS-ban nem egyéni küzdelem folyik, hanem kökemény csapatmunka, nem egy magányos harcost kell irányítanunk, hanem egy egész csapatot. Itt minden vére megy. Itt mindent komolyan kell venni. Nincs irgalom. De okosabb győz, a gyengébb elbukik. Minden fegyver megengedett magasztos céljaink eléréséhez. Elérkezett hát az idő, hogy igazságot tegyünk a kukacok ke-



gyetlen világában, és megmutassuk, hogy ki a girnyó a gáton.

## Hát akkor...

Eme kis bevezető után már biztosan felborzoltam jó néhány olvasó idegszálait, de mindenkit megnyugtatom. Ez a játék nem Doom, és nem is Mortal Kombat. Bár repkednek a potonok és surrogna a rakéták, de nem fröcsköl a vér és nem folyik ki béli. A programozók a lehető leghumánusabban (legkukacosabban) és legpoénosabban oldották meg mindazt, amit egy hétköznapi ember gyilkolásnak és pusztításnak definiál. A játék fészereplői természetesen a kukacok, akik most fegyvert ragadtak jogaik érvényesítése érdekében.

A játékot igazából egyedül is lehet játszani a gép ellen, de az igazán csemege a nyolc Human játékos üzemmódban rejlik. A játék elindítása után egy menübe kerülünk.

– **PLAY GAME** – Itt tudjuk a játékot elindítani. A következő képernyőn választhatunk a játék módjai között. A LEAGUE és a FRIENDLY opciók között csak annyi különbség van, hogy a LEAGUE-t választva a WORMLIST a harc kimenetelét alapján változik, míg FRIENDLY esetén nem. Lehetőség van még gyakorlásra – TRAINING, illetve a körmérkőzéses játékokra is – TOURNAMENT. Ha kiválasztottuk a játékmodot, akkor egy következő képernyőre kerülünk. A megjelenő csapatok közül ki kell választani, hogy melyik harcosgárda tagjai mérjék össze tudásukat és szerencséjüket a következő menetben. Az OK-ra klikkelve máris nyomulhatunk.

– **TEAM ENTRY** – Itt tudunk változtatni a csapatok felállításán. Alapállapotban 4 HUMAN és 4 CPU csapat van nyilvántartva, de bármelyik csapat lehet HUMAN vagy CPU által irányítva. A CLEAR-ra klikkelve a nevek kitörölödnek, és saját elképzeléseink szerint adhatunk harcosainknak neveket.



– **OPTIONS** – Ez az egyik legbonyolultabb menüpont. A szokásos irányítási, hang és egyéb dolgok mellett itt tudjuk beállítani a menetek hosszát, a gondolkodási időt, a fegyverek használatát és mennyiségét, és sok más egyéb. Ha már rutinosabbak vagyunk, akkor izgalmasabbá tehetjük a játékot egy-két fegyver kikapcsolásával, vagy a gondolkodási idő lerövidítésével.

– **RECORDS** – A WORMLIST-et nézve teljes körű információt kaphatunk eddigi tevékenységünkről.

A többi menüpontra nem vesztetgetek időt, mert úgyis egyértelműek.

### !!! DANGER ZONE !!!

#### !!! RABID WORMS !!!

Nézzük a játékot. Miután elindítottuk a menetet, a gép egy LANDSCAPE-et fog generálni. Ha most (asszem) a JOBB egérgombot megnyomjuk, akkor lehetőségünk adódik egy kódszót begépelni (ez bármilyen karaktert tartalmazhat), és ekkor ez alapján fog generálódni a pálya. Ugyanaz a kódszó minden esetben ugyanazt a pályát generáltatja a programmal, tehát a későbbiekben egy-egy jól sikerült pályát a kódszó alapján bármikor újragenerálthatunk. Ha kész a pálya, akkor a gigacokon a sor. Min-



den kukac feje fölött a neve látható, ez alatt a HEALTH-je. A kukac akkor esik ki a játékból, ha a HEALTH-je elfogy, vagy ha kirepül a pályáról, illetve beesik a vízbe (XY is an EX WORM). A csapatok kukacai egymás után felváltva következnek, először az első kukacok, majd a másodikok, stb. Ha megkaptuk az irányítást, akkor máris cselekedhetünk.

A kukacot a jobb és bal kurzorokkal mozgathatjuk, a fel és le kurzorokkal a célkeresztet tudjuk mozgatni, az Enterrel ugorhatunk, a Space aktiválja a kiválasztott eszközt. A pályát az egérrel tudjuk mozgatni. A JOBB egérgombbal

tudjuk a felhasználható eszközök arzenálját előcsalogatni. Ez a képernyő alsó részén jelenik meg. BAL gombbal lehet választani. Ha valakinek van CD-ROM-joypadja, akkor azt is használhatja, ekkor sem a billentyűzetre, sem az egérre nincs szükség. A Space használatára külön kitérek. Egyes fegyverek használatakor a Space nyomvatartásának ideje határozza meg a lövedék mozgásának energiáját. Ezt a képernyő alsó részén egy csik jelzi. Még egy fontos dolog! A lövéserősséget jelző csik felett egy másik jelzőcsík is látható WIND felirattal. Ez a mindenkori szél-

viszonyokat hivatott jelezni – melyik irányba és mekkora erősségű szél fúj. Ezt a fegyverek használatánál mindig vegyük figyelembe (tudod: széllél szembe ne pis...)! A különféle pályákon más a gravitáció értéke is, ezt is figyelembe kell venni. Még egy apró megjegyzés. A különféle lövedékeknek és robbanóanyagoknak más-más a hatótávolsága. Mindig vi-



gyózzunk, hogy saját kukac ne legyen a várható detonáció közelében, mert esetleg ő is kap egy adagot a robbanásból. Ha egy kukac elhalálozik, akkor az pukkan egyet, és ez is káros a mellette tartózkodók egészségére.

#### Teetchung, teetchung

Nézzük sorban a használható eszközöket. A Max damage a felütéskor okozott sebesség értéke.

**Bazooka / Homing Missile** – ezek rakéták. A Homing Missile nevéből adódóan célra tar, de csak szélsőséges időben pontos igazán. Max damage 50.





**Grenade / Cluster Bomb / Banana Bomb** – ezek gránátok, különféle hatóerővel. A Cluster Bomb robbanás után 5 darabra válik szét, majd megint robban. Banana Bomb-ot csak a pályára leeső ládákban találhatunk, működése a Cluster Bomb-éhoz hasonló. A késleltetési idő 1-5 mp között állítható. Max damage: Grenade 50, Cluster (5x) 30, Banana 75.

**Shotgun / Uzi / Minigun** – löfegyverek. A Shotgun az egyetlen fegyver, ami

ka, amit irányíthatunk. A megfelelő helyen Space-szel felrobbantható. Max damage: Dynamite 75, Landmines 50, Sheep 75.

**Airstrike** – légicsapás. A kiválasztott helyet enyhe szőnyegbombázás éri, az ott tartózkodók öröme. Default egyszer használható, de csak a második körtől. Bár ládákban lehetünk utánpótlást, azért ajánlott a végére tartogatni.

**Teleport** – teleport. Az aktiváló kukacot a kiválasztott helyre teleportálja.

**Kamikaze** – kamikaze. Kukacunkkal öngyilkos módon rávetethetjük magunkat az ellenfélre, de ennek mi is kárát látjuk. Nem igazán értem, hogy miért jó a használata, de szerencsés esetben akár 4-5 ellenséges kukacot is kipaterolhatunk vele a pályáról. Max damage 30(?)

**Surrender** – megadás. A kiválasztott kukac megadja magát....de mi értelme?

**Prod** – biliárdgolyó effektus. A Prod szintén titkos fegyver, csak ládákban található. A használatához közelítsük meg az ellenfelet, majd Space-szel pöccintsük meg. Szakadékok szélén bámszködő ellenséges kukacok, reszkesetek!

### Prologus

Ezek lettek volna a fegyverek. Használatuk sok gyakorlást igényel, főleg rakéták és gránátok esetén.

Minden esetben érdemes mérlegelni, hogy melyik fegyvert használjuk, mert megéri. A megfelelő stratégiát csak sok gyakorlás után fogjuk tudni kitapasztalni. Persze ez nálam már rutin kérdése (néhány átvirrasztott WORMS-os éjszaka után). Minden Amiga tulajdonos figyelmébe ajánlom, mert talán a legutolsó „nagy” játékok egyike.

SAKworm



körönként kétszer használható. Az Uzi csak egyszer, de annál jobban. Minigun-t csak ládák mélyén lehetünk, viszont nagyon bír ám kaszálni és messzebbre hord, mint az Uzi. A lövedékekre nem hat a szél és a gravitáció. Max damage 25.

**Fire Punch / Dragon Ball** – közelharc esetén használhatóak. A Fire Punch esetén közvetlenül az ellenfél mellé kell állni, a Dragon Ball pedig kb. 5 kukacnyi távolsáig hat. Két külön használhatóak az ellenfél megfertőzésére. Max damage 30.

**Dynamite / Landmines / Sheep** – egyéb kategória. A Dynamite a lerakás után 5 mp-cel robban, és szép nagy lukat csinál, tehát nem árt eldölni a helyszínről. A Landmines a lerakás után aktív, ha bárki rácsúszik, robban. Default találunk belőle 8 db-ot a pályán. Shotgun-nal felrobbantható, ez néha nagyon jól használható. A Sheep egy titokzatos fegyver, csak ládákban található. Aktiválás után megjelenik egy bari-

szorult helyzetben kitűnően használható. Ládákban található utánpótlás.

**Blowtorch / Drill** – a Landscape átalakítására használhatóak. A Blowtorch a kiválasztott irányban utat vág kukacunk számára, a Drill-lel pedig lefelé tudunk áskálódni. Hasznos funkció a tereptárgyakon való átkeléshez.

**Bungee / Ninja Rope** – kötelek. A Bungee nagyobb mélységek esetén, a Ninja Rope pedig nagyobb magasságok eléréséhez használható (ha ugyebár leesünk valahonnan, akkor kört veszünk).

**Gliders** – hídépítéshez használható. A bombák által megrongált hidakat tudjuk kijavítani vele, vagy újat tudunk építeni.

**Skip Go** – lépés elpasszolása. Ha egy kukacunkkal nem akarunk akciózni, akkor ezzel az ikonnal tudjuk átadni a lépést a következőnek.





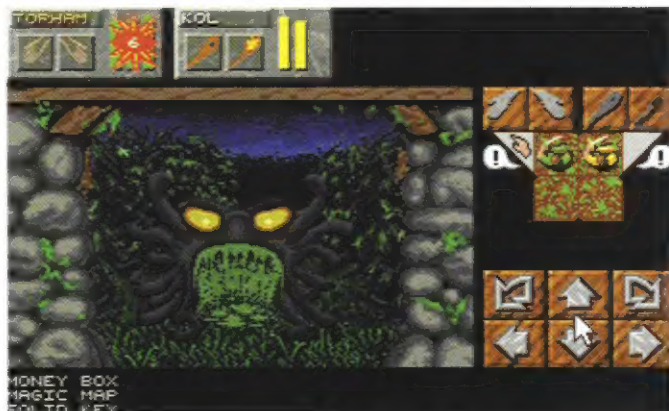
# Dungeon Master II



1987 környékén az FTL kiadta a Dungeon Master-t, és akinek akkoriban volt Amigája vagy Atarija, azok valószínűleg jól szórakoztak vele. Egy évre rá kijött a Chaos Strikes Back, ami a DM folytatása volt, és egy kicsit(?) nehezeze sikeredett (főleg használható térkép nélkül). Ezután jött a nagy csönd, és 1995-ben megjelent a Dungeon Master II(?) először PC-re, aztán Amigára is (Yeeaaaah!)(de csak A1200-HD, és sok-sok memo, (alapon is elindul, de lassú). De legalább multitaskingol, ha nem fudja becsukni a Workbenchet (Bal Amiga-N/M)).

A történetnek semmi köze az eredeti DM-hez, csak annyi, hogy a játékok alaprendszerét megtartották. Az alaptörténetről annyit, hogy adott egy nagy vár (Skullkeep a neve), abban adott egy nagy-nagy (kb. 6 emelet) gép (Zo-Link a becsületes neve), amit be kellene indítani. Erre csak egy bátor kalandozó vállalkozik (Zed Torham a neve, és ő a főhős), plusz társul hozzá három haver a fizetnégyből, akik hűvösre téve vár-

ják, hogy valaki kiszabadítsa őket. Ők a következők:



Sorszám/Név/Szintek(Harcos/Ninja/Pap/Varázsló)  
Életerő/Stamina/Mana/Teherbás

|                  |                       |
|------------------|-----------------------|
| 0/Torham Zed     | /3/1/2/2/ 83/77/14/50 |
| 1/Alai Man       | /1/1/1/1/ 65/75/12/46 |
| 2/Uggo The Mad   | /3/2/0/1/ 88/65/10/54 |
| 3/Sent Flamehair | /0/0/4/1/ 88/65/10/54 |
| 4/Tessa Vulpes   | /0/3/0/2/ 47/67/17/48 |
| 5/Clelus         | /3/2/0/0/100/70/ 5/58 |

|                          |                       |
|--------------------------|-----------------------|
| 6/Bone Blade Cleaver     | /4/0/0/0/ 91/80/ 3/50 |
| 7/Equus                  | /1/3/0/0/ 95/85/ 2/57 |
| 8/Het Forvil             | /0/2/3/0/ 32/47/33/38 |
| 9/Kol Del Tac            | /3/2/0/0/ 94/36/ 0/56 |
| 10/Anders Light Wielder  | /0/2/0/3/ 28/47/36/37 |
| 11/Cordain Downkeeper    | /2/0/3/1/ 57/68/22/38 |
| 12/Groen Ozbör           | /0/1/2/3/ 35/47/40/38 |
| 13/Odo Aki Kalo          | /2/0/3/0/ 60/55/24/54 |
| 14/Jarod NightWielder    | /0/2/0/3/ 62/85/20/40 |
| 15/Saros Shadow Follower | /0/0/1/4/ 72/50/29/40 |

Egy rövid magyarázat az adathalmazhoz:

**Sorszám:** ennek szinte semmi jelentősége, a térképen könnyebb jelölni.

**Név:** Név

**Szintek:** Na igen. Ez az egyik legjobb dolog a DM rendszerében, ugyanis itt minden karakter harcos, pap, varázsló és ninja is egyszerre. A harcosok jellemzője a sok-sok HP (életerő pont) és a közelharcú fegyverek használata (iszonyú erősek). A ninják dobó- és löfegyverek használatában

jók (ezek nem jók semmire), valamint kézharcban (ez se sokra jó), úgyhogy ennek nincs semmi értelme. A papok gyógylőtyiket készítenek és védővarázslataik vannak (lásd később). A varázslók a legbrutálisabban a varázslataik miatt, úgyhogy





ilyen téren mindenkit fel KELL fejleszteni a lehető legmagasabbra. A szinteknek nevük is van:

- 1- Neophyte
- 2- Novice
- 3- Apprentice
- 4- Journeyman
- 5- Craftsman
- 6- Artisan
- 7- Adept
- 8- Expert
- 9- 14 - 1-6. Master (szép jelei vannak) és a 15. Minden kasztnál más.

Egy kezdő csapatnak érdemes felvenni Cletust, és hátulra Serit és Sarost (a négy színes figura mutatja a felállást, a kis kéz pedig az aktuális vezetőt).

Varázslatok is vannak: A spellék néhány (2-4) rúnából állnak, ebből az első az erő, ami minél nagyobb (balról jobbra növekszik), annál erősebb a spell. A második az anyagi forma (tűz, víz, stb.), a többi pedig mindentféle egyéb kavarással a spell. A leírásnál az erőt nem írom le, az szabadon választott (bár, ha gyenge a varázsló a magasabb szintű spell nem fog neki menni, ráadásul több mana).

#### Varázslói(Wizard) spellék:

##### Támadó varázslatok:

**Méregfelhő** -3,1- Vicces, ha az ellenfél nem mozdul, rossz neki.

**Tűzlabda** -4,4- A legjobb, iszonyú nagyot üt (ha 6-os erejű).

**Méreglövédék** -5,1- Nem sokszor használható, nincs értelme.

**Szelleműzés** -5,2- Speciális ellenfelek ellen használható, de ellenük csak ez.

**Villám** -3,3,5- Sok mana, gyenge, rossz. De: szép.

**Támadó Minlon** -6,2,1- Brutális, aranyos, róluk bővebben később.

#### Egyéb spellék:

**Láthatatlanság** -3,2,6- Értelmét nem látom, ezzel is lát minket mindenki.

**Gyorsítás** -3,4,2- Nagyon, nagyon jó, sokszor szükség van rá.



**Áltáonyítás** -6- Speciális használatán kívül nincs sok értelme.

**Mágikus Jel** -1,2- Teremt egy 1,5kg-os idétlen tárgyat, talán térképezni jó?

**Varázstálya** -4- Alapvető varázslat, a kezdők ezzel gyakoroljanak

**Fény** -3,4,5- Túl sok mana, nincs értelme.

**Tolás** -3,3,1- Ha a harcos gyenge, ez is segíthet.

**Húzás** -3,3,2- Lásd egyfelj feljebb.

#### Papi (Priest) spellék:

Gyógyítók (pósónok):

**Stamina növelés** -1- Ha valaki túl fáradt, ez segít egy kicsit.

**Gyógyító** -2- Health pontokat állít vissza.

**Pajzsital** -1,5- Nincs sok értelme, a sebződést csökkenti.

**Wisdom** -1,5,3- Időleges Wisdom táp.

**Vitality** -1,5,4- ua. mint feljebb, csak Vitalityvel.

**Strength** -4,5,1- nem mondom meg, mi.

**Dexterity** -3,5,2 ...

**Mana** -6,5,5- sok manáért keveset ad vissza.

**Ellenmég** -2,5- Erősebb méreg ellen (piros csik) erősebb ital kell.

#### Egész partyra ható aurák:

**Fegyverpajzs** -1,4 \

**Máguspajzs** -1,4,3- a nevében leírtaktól véd.

**Tűzpajzs** -4,5,4 /

**Erőnövelés** -3,2,1 \

**Dexterity** -3,2,2- ez meg azt növeli.

**Vitality** -3,2,4 / az aurák közül egyszerre csak egy lehet fenn.

#### Egyéb spellék:

**Reflector** -6,5,2- Gonosz spell, egy mezőre hat, amiről visszaverődnek a spellék.

**Őző Minlon** -6,2,4- Mint a támadó, csak nem mozog.

**Hordozó Minlon** -6,2,2- Nem sikerült használni, csak a Minlon mapben levőt.

**Sötétség** -5,4,6- Próbáld ki...

A Minionokról: Ezek idétlen (?) kis lények csak repkednek erre-arra (ha támadóak), vagy lebegnek egy helyben, és amint találják maguknak egy ellentétet, azt megölődö-



zik vicces villamokkal (kisebb probléma, hogy nem érdekli, ha mi utban vagyunk) amíg az ellen meg nem hal, vagy le nem "jár" a Minion. Annyál több lovást képes leadni, és annál több HP-je van, minél nagyobb erejű lett idezve

Még egy pár érdekesség a szintekkel kapcsolatban: üres gyakorlással és sikertelen varázslatokkal lehet pontot szerezni, sőt, ha valaki sebesül attól is léphet harcosi szintet (jó módszer a harcos/ninja fejlesztésre: egy gyors fegyver (Rapier/Blue Steele) a kézbe, a kurzort úgy beállítani, hogy ne kelljen mozgatni a klikk után a csatához, ezután joystick be a mouse portba, és autofire... Egy sor után már szintet is lepett (és lehet, hogy belehalt az unalomba (ez komoly!)). (Ezért a tippért thx for Lay.)

Egy pár érdekesség még a tárgyakkal kapcsolatban: egy rövid lista a fontosabbakról: (utána a hatjegyű szám az ára (ha fontos))

– **Pénztárca:** Megacool ötlet, így nem foglalt sok helyet a pénz, ráadásul még „tömörít” is: így nem olyan nehéz a pénz. Az ár Kék kő-Piros kő-Zöld kő-Arany-Ezüst-Réz értékekben van megadva, a váltószám 1:4, tehát ha az ár pl. 013020, akkor az egy Piros, három Zöld kő, és meg két ezüst. Eladásnál (a boltban bal oldal) fix árat ad a tárgyéért, és itt lehet a pénzt beváltatni: „adjuk el” a penztárcát. Vételnél viszont lehet

alkudni  
több-  
ke-

ve-  
sebb  
sikerrel,  
de kb. 10-  
15% alkudha-  
tó (Equus-sal  
még több faj-  
tábelinek  
jobban

megy)). Még egy jó tanács: nem érdemes bantani sem a boltost, sem a teremort..

– **Páncélok, Ruhák:** Az elől állóknak valami brutális nagy páncél (a csucs a „terepszínű” furcsa nevű páncél, amit majd a boltosok után lehet ven-

a teleportatgatóhoz kell, de azt majd lehet találni.

– **Varázsboltok:** Majdnem mind növel egy kis manát (5-40) a sima Staff még fényt is gyűjt, később a legjobb az Emerald Orb (+30 Mana), A



ni) de a kezdő falu boltjában KELL két Fire Poleyn (020211) ezek adnak +15kg teherbírást (apropon teherbírást: ha sarga a karakterablakban a súly felirat, akkor lassul a csapaf), és amíg nincs meg a csucs, addig érdemes a Mithri cuccokat megvenni majd a hatsóknak odaadni, mert nagyon erősek (szem) és könnyűek. Még egy fontos dolog: a Tech cuccok rosszak, tul gyengek.

– **Fegyverek:** Előre mind a két kezbe valami nagy gyilkos, míg hátulra varázsboltok (Staffok). Kicsit bővebben: A nagy gyilkos nev a következőket tartja: Axe(Bolt), Morning Star (Hajnalcsillag, Lánccos buzogány), Excysmyr (bruttó kard: a harmadik,

legerősebb támadása egy dupla csapas), Vorax (a legjobb, csak kicsit nehez, de megéri: a Berzerk támadással 250-300-at is tud ütni(éhez képest a 6-os tűzgolyó „csak” 180-200-at sebez)) Pajzsra nincs szükség, az egyetlen ami kell az a TechShield, ami

Numenstaff (+40 Mana), ez a legbrutálisabb „bot” az egész játékban.

– **Térkép:** Négy szint van: Az első csak, a második már használható, a rajta levő gombok jelentése a következő (balról jobbra): Szornyek, alfalak és varázslatok jelölése k/bs a negyedik leragasztja a térképet, csak forog a kép, nem mozog velünk. A harmadik, a Scout Map egy felderítő Miniont hív elő, ez mozgatható a térképen való klikkelgetéssel. A Minion Map a csucs, ez a kereszt helye és köztünk tud tárgyakat cipelni, a megfelelő ikonok használatával (nem bonyolult)

– **Egyebek:** Minden tárgyat nézzünk meg, ha egy kék csík is van az infoban, akkor töltetes tárgy, bizonyos számú használat után tönkremegy, újratöltés nincs (egy kivétel azért van: a Numenstaff amit az üstjében (majd ott) fel lehet tölteni). Ezután rakjuk a tárgyat a legjobb harcosunk kezébe, ha fegyver, akkor általában egy kis (?) gyakorlás után megkapjuk a 3 különböző támadást(az Excysmyr duplaja csak egy kb. 7.szintű harcos kezében jelenik meg), ha pedig egyéb tárgy, akkor a varázsló kezében a helye (a jelek megérthetőek a varázslista alapján).







Néhány egyéb tipp: Ha egy tárgyat a fegyvertárhoz első helyre rakjuk vagy a bal alsó szuttyóba, akkor az a megfelelő kézbe vehető az üres kéznél megjelenő harmadik opcióval. Majdnem minden tárgyat amit már biztos nem használunk, érdemes eladni, a pénz könnyebb. Az asztalokat meg egyéb tárgyakat lehet tologatni is, egy klikk a tárgyra (ugye a legerősebb karakter a vezér?), utána a kurzort a megfelelő irányba húzni, majd újabb klikk. Nem minden lény ellenséges (igaz csak csak másfél kivétel van, a Rockiek és a farkasok felig). Az ellenséges Minionokon (zöld szeműk van) kívül, akik végigudoznak a felvilágon minden lénynak van egy meghatározott mozgásterülete, ezen a határon kívül egy lépéssel akar aludhatunk is, nem jönnek oda.

Közelharcra egy-két tipp: Soha ne álljunk le adak-



kapok harcra, az ellenfél erősebb. Mindig érdemes egy lépés távolságot tartani, és ha közelebb lép megütni, majd gyorsan elhúzni (de nem az egyik támadó Minionunk villámába). Ez sajnos csak akkor működik, ha egy-negy elleni



harc van, maskor érdemes futni. Ezt jól begyakorolva szinte sebesülés nélkül lehet harcolni. Ja, még valami! Mentünk sűrűn állást, lehetőleg kétszer egymás után ne ugyanarra a helyre

Egyelőre ennyi jut eszembe, most jöjjen valami végigjatszástele.

Válasszuk ki a leendő csapattagokat, majd vegyük fel őket úgy, hogy a középső kettő legyen a hátul álló kettő, és a bal oldaliak a bal, a többiek pedig a maradékon álljanak (Bal elől a zöld, mögötte a sarga, jobb elől a kék, és a maradék), így jobban lehet tájékozódni. Egy mentes és már mehetünk is fel. Fent szedjük össze mindent amit találunk, majd csapjuk szét az asztalt (most még sokaig fog tartani), és szedjük fel a falikép mögötti cuccokat (csak 1 penztarca kell, abban legyen minden pénz), majd fedezzük fel a szomszéd szobát. Itt a két fátyla között egy szép, véres oltár. Ide kell a hullákat hozni, ha nincs egy rendes kimentett állásunk, és meghalt valaki. A függőnyt húzzuk el, ne lobogjon.

A \*Kulcsot rakjuk el jól, bár az egész játékra igaz, hogy egy kulcs csak egy zárba kell, úgyhogy benne lehet hagyni a zárban, csak nem mindig érdemes.

A kulccsal ajtót ki, majd a szemes töcsöt szét. Nem valami nagy ellenfél, ha elfogynak (5-6 db van belőlük), nem lesz belőlük több. A kis területen mindent szedjük össze, kell lennie egy kasznak (fegyver), egy jó kis Staffnak, egy Varázsjelnek,

és egy csomó ógnak. Ebből az agakra (Branches) nincs szükség. Ja, a kulcsot (ha van) érdemes a kútban feltölteni, majd egy kicsit kotarászni a kút alján. Ezután egy gyors vizit az összes boltban és a terep betanulása, a későbbi futáshoz (kelleni fog). Van két egybekötött bolt, a páncélos és a ruhás. A páncélossal közvetlenül szembe a fegyverbolt, és a fegyverestől kilepve rögtön jobbra a kocsmá. (Ez a legjobb hely.) Ez lesz az általános telephely, az éppen nem használt tárgyakat itt érdemes lepakolni a sarokba. A boltosnál érdemes egy kis pénzt költeni Jicamára, ez egy magas tápertekű, olcsó répa. Egyelőre jó kaja lesz ez vagy az alma. Érdemes a hatso karakterekről mindent eladni, és egy gyenge páncél (ami már valószínűleg van a csopaton) mellé venni valami jó kis fegyvert (italán telik egy kardra [Sword]). Ezután a torony felé indulva (latszák a háttérben) nyissuk ki a napos kaput. (Itt maradhat a kulcs) és továbbmenve jönnek a kukacok. Érdemes nem megharapítani magunkat velük, miután előjöttek már nem nagyon harapnak. Egy jó kis bunyó után szembe be a várba.



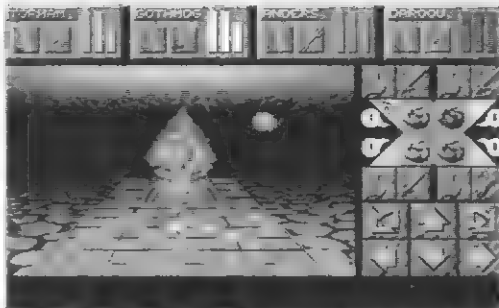
Oszlopok, tűzhelyek és egy ajtó. Az írás azt mondja, hogy a négy klánkulcs kell a bejutáshoz. Hát, akkor ki. De hát mégis csak kell lennie itt valaminek. Vissza. Jobbra a második bigyót kell elranciaálni, és mögötte a falban a kő mögött van egy gomb, érdemes megnyomni. Ezután vissza az ajtó előtti lyukakhoz, és jobb oldalt megvan az ajándék. Na, most már tényleg ki. Tovább balra ajtó, egyelőre nem fog kinyílni, úgyhogy jobbra. Nehány átjáró, sok bunyó (a Worm Round ehető, és pénz is adnak érte) után egy vékony resz, egy almatával szemben (egyebként azok a fura bokrok is szelverhetőek, de nem mindig érdemes). Itt vannak a kis (?) kedvencek, a Rinok. Eleg erős banda, de a fa melle már nem lepnek be, és az átjáróba állva nem is csap bele a csapatba a villám (ha valahol igen, akkor Load Game). Ez lesz az elkövetkező néhány hét játszotere. Néhány rinó lecsapása után vissza a faluba, és sonkaeladás



A penzből  
tegyver (megéri

nek, kaját adnak, vizet lehet a faluból hozni, úgyhogy itt érdemes az egész csapatot nagyon felfejleszteni, így könnyebb lesz később (a nagyon azt jelenti, hogy mindenki 3-4. szintű Master varazsló, és az elsők ugyanennyire harcosok is. De a legjobb az, ha mindenki mindenképp Master). Később érdemes a rinoknak levo kodos részre átjárni, a kis forgo-szelek ellen kell a szelleműző spell. A Mana Blossomert a kocsmáros sok pénzt ad, és ez is újra-termelődik. Itt bent található az első klánkulcs, és a rinok előtti ajtó kulcsa is. A térkép fák jó, csak manát fogyaszt, és amíg be van kapcsolva, nem lehet harcolni és varazsolni. Miután mindenki teljesen csúcs, érdemes továbbindulni. Innentől már csak a nehezebb részeket írrom le.

- A tolvajok szemetek, se a kezekben se a szűtyokban ne legyen semmilyen tárgy



itt van. A csonttal játszhatunk is egy kicsit, dobjuk el messze, visszahozzuk

- Itt lesz meg a TechShield, ezzel lehet teleportálni, az X amin állunk és a központi falu között, utána ide hoz vissza

- Battás tolvajok, ne engedjük közel őket, erősek és lopni is szoktak. A tamadó Minionok jók ellenük. Itt a 3. kulcsdarab (érdemes berakni a zárba), és megöztük a 2. boltst.

- Ide érdemes kb. 10 kek kő értékű pénzzel jönni, nagy vásárlás lesz. A két elől állónak teljes terepruha (kiveve lobszarvédő, ami Fire Poleyn), a hatsokan teljes Mithri ruha és szabadon választott sisak (kivételesen sisakból használható a Tech), és az elsőeknek két-két Vorax (jobb, mint az Excsymyr)

- Itt érdemes meg venni néhány (azt hiszem 2) Vacuum Fuse-t, és KELL legalább 3 Large Gear is. Egyelőre ezeket rakjuk le a kocsmában, majd a klánba való bemenetelkor vigyük magunkkal

- Temető. Cool hely, csak az egyik sírból kijövő szellem sokat bír. A Vorpai Blade sebzí a szellemeket is, de túl gyenge

- Faiskola. Az itt levő fák csúnyákat sebeznek, ráadásul a Minionok nem nagyon bántják őket, marad az erdőfuz

- Templom. A csapóajtókon GYORSAN fussunk át, de nem árt a jobb oldalon a kikapcsolható fal mögül kiszedni a kulcsot.

- Futkarazo lyukak. Egy tipp: SOHA nem lepnek oda, ahol Minion van, nekünk meg van Scout Mapunk. Először irány jobbra

- Múmiák. Érdemes végigfutni, majd az ajtó mögül sorba kiiktatni őket. A lepedő mögött érdekes dolgok vannak.

- Másik ajtó (Lyukak 2). Bent asztal. Túloldalán kulcs. Sajnos itt tény-



az Excsymyre gyűjteni). A lépcsőn is érdemes lerohanni, és szemben a falból a zöld követ kszedni (újratermelődik), a deneverekkel nem én meg vesződni, mérgeznek és gyorsak. A rinók egyebként újratermelőd-

Ha! a programozó bocsiknak, mindig ugyanoda viszik a cuccot.

- Balra farkasok, gyengék, de a mocsár zavaró lehet. Érdemes leélni is, a kövek mögött üveg terem (eleg erős a csapat?). A második klánkulcs



leg fizetni kell a kulcsért (egy réz eleg).

- Lyukak 3. Talán érdemes levezni. Mazochisták el se mozduljanak egy helyről. Van itt egy titkosajto is, meg egy teljes vacak pancelzat. Megse érdemes leesni.

- Ki innen, csontik. Támadó Minionok, csontik, forgoszelek, a Best bolt az egész játékban. Az ajtot tolaszoltuk el, majd bizniz. Érdemes mindenkinek venni valami nyaklancot (a Mezmor jól mutat egy varazsló nyakaban), jó kis botokat beszerezni, meg egy kis zsák üres üveget venni, (ezeket valamivel megtöltve újra el lehet adni (ha meg valakinek nincs elég pénze)) valamint kell egy Kalan Gauntlet is, aminek semmi értelme, de olcsó. Na jó, megse kell, adjuk el a baltásoknál lévő boltban. A boltból ki balra újra a nagy körre jutunk, és most már irány a Skullkeep vár (érdemes kajatartaleköt vinni)

- Három ajtó. Jobb oldalon kapcsolók, a balon három ajtó szemben egy szem. Két szelső kapcsolót megnyomni, be az első két ajtón. Erős gyorsítás, majd ki a két ajtón, gyorsan a középső gombot megnyomni, utána vagja vissza Nekem nyolcdaszorra sikerült. Utána már nyitva maradnak, és a kulcs is meglesz a kjarathoz.

- Sok lyuk, szép kard. Minion map X ide, két-három szobával arabb idehozni a cuccot, utána megnézni mi történt. Így legalább tovább lehet menni.

- Madzag, ajtó. Meghúzni, ajtó ki, sok-sok sok támadó Minion be, pi-henés, ugyanez meg egyszer, utána fakarítás. Numenstaff (lásd nagyon fent)+ töltőust

- Körterem, ajtó. Minionnal cucc a kapcsolóra, kinyílik ajtó at

- Szemek. Mentés után folyoson be, állás visszatöltése, állatokon át szemeket szétszedni, folyosón végig.

- Ajtótor fogaskerekkel. Ide kell a Large Gear, és egy nagy adag mázli, megse elég gyorsak legyünk.

- Nagy gép 2. szint. Sok cuccok, Minionok, teleport. Kulcs falba, kapcsoló be, lyukon le. Placcs (ja, a Minion-kapukat ajtónyitással időlegesen be lehet csukni).

- Placcs, mereg A nagy hapsi kemény, nehéz megölni, utána kulcs. Felfedezés, teleport, Rockie-k. Minionok szét, Örző Minionokkal tele a lepcső környékét, kazant a Rockie-k tűhik Letrab fel.

- Tovább, kapcsoló lyukkal. A minion a Scout Mapbo elkappa a lövedékeket, ha jókor er oda, a lyuk ki-kapcsolva marad

- Íjász kigyók, repülő lada és egyéb érdekes dolgok. A Master Key-re meg szükség lesz, a lada le kell löni (tűzgolyó)

- Folyoso kapcsolókkal. Mind-egyiket parszor meghuzva felső átlasba kapcsolni őket, erre kinyílik az ajtó. Ha meg eg a tűz, a pumpákat be

- Lyukak sokadszor Nem okozhat problémát

- Reflector Practice. A kö-



zepső kar kiló egy tűzlabdat (scout map), oda kell jutni valahogy egyet. (a reflectorok arra tűközik a lövedéket, ahogy állnak)

- Teleport Kockak

2: A Bosszu. A reflectorokkal zárjuk be a teleportokat, majd fedezzük fel a szint maradék részét. Az egyik ajtot a „Tűzkulcs” nyitja

- Lyukak 97: közepén a kapcsoló. A scout map Minionja megalítja a repülő tárgyakat. - Fel, Balra jelzes, mindennek működnie kell. Ha valami áll, menjünk oda, és indítsuk be (Rockie-k, Kazán kereke, Vízpumpák, Tűzcsatorna). Minden OK?

- Villamok. Sokat utnek GYORSAN futas át köztük. A két kulcs közül az egyik mindig legyen a helyén.

- Onyx kulcs, ajtó Létrát leengedni. Vissza a Skull Key-ert.

- Vissza a Reflector- Szobába, innen a teleportal fel.

- Taroloszoba. A tűzgolyó is szétszedi az asztalt. A Reflectorokat úgy kell beállítani, hogy a barna rács-

kon legyenek, és a kristály felé tűközzenek

- A nagy Bumm. Ha akarod a létran fel, de nincs sok értelme. Minden kapcsolót be, nem érdemes a tűz útjába állni. A kristály majd' szétreped, és a folyoson kinyit egy kaput. Mentés es itt be

- Odaát. Kék padló, ellenséges Minionok, egy hosszú futás után pedig

- A NAGY Ő. Minionokat idez, reflectorozik, lokdosodik. Nem ajánlatos leesni. Sok szerencsét hozza...

by GMD



Arcos harcosok, esetleg pap portrek?

Ha nem vagy megelegedve karaktereid ábrázolással, könnyen átalakíthatod őket, vagy akár saját portreidat is ruháztatod varazslod nyakara.

A recept a következő

- 1.) végy egy IFF képpel manipulálni képes rajzolóprogramot
- 2.) helyezd bele a felinstallált DM2-ből az example\_palette.iff file-t
- 3.) vigyazzunk, a színeket el ne keverjük
- 4.) a példa portréval megegyező méretű részbe ízes adagoljunk arcvonásokat
- 5.) a pontosan kivagott portrét brush-ként helyezzük el a DM2 fiókban hívós, lenyitni vedelt helyre
- 6.) a művet címkézzük fel a karakter nevének kezdetével (az első szóköz, ha van benne), és .IFF végződéssel

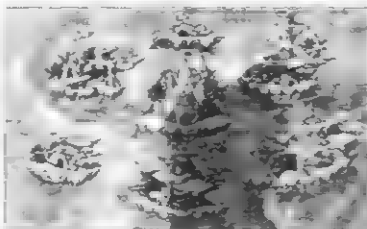
A többi magától megy. A DM2 erőszítése (indítás) után az általunk készített portak fognak a kép tetején díszlegni.





# ODYSSEY

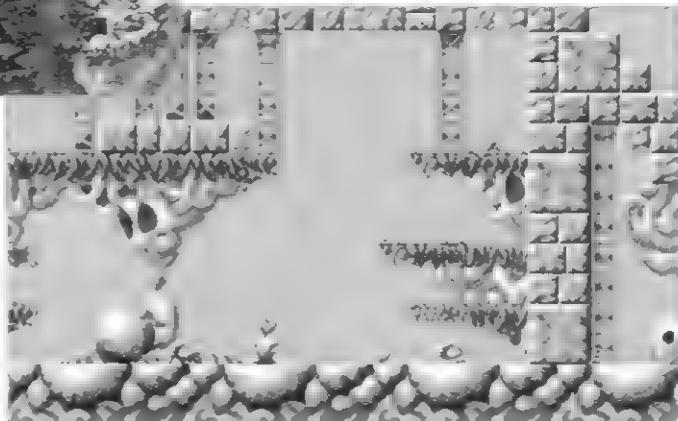
Pistike és én azért szeretjük a platform (mászkáló ugrabugra) játékokat, mert lehet bennük menni meg kardozni meg löni meg kapcsolgatni meg még sok efféle dolgot is csinálni. Azonban ilyeneket nagyon sok gameban lehet tenni úgy, hogy közben az ember nosztalgia-ával gondolhat vissza C64-es, vagy esetleg (durvább esetben) Spectrumos előéletére. Szerencsére az Odysseyre ez nem igaz, mert a grafikusok értettek a dolgukat és egy nagyon szép játékot alkottak a kóderekkel együtt. Megjegyzem, azért meg ez sem éri el a Shadow of the Beast minőségét (1988-89), pedig az alap A500-as teljesítménye és grafikai kapacitása azóta sem változott semmit..



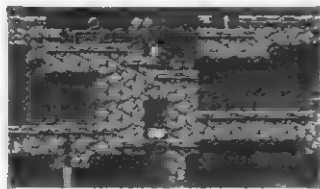
az utána következő töltési idő pedig dicséretesen rövid. Hősünk csonkjában acsorogva várja a joystickról érkező inputot, ne várassuk hiába (bár szerencsére nincs időlimit). Az el-

lenfelek sokféle és jól ille- nek a táj hang- gultához. Vannak nem- ellenfelek is,

lokapsolok, melyekre egy nagy kö- vet kell gurítanunk és így már lenyo- módként maradnak. Vigyazzunk azon- ban, mert a legtöbb kapcsoló vala- milyen csapdat is aktív! Ha végez- tünk egy szaggatott irányú csónak, ugorjunk bele és húzzuk lefelé a joystickot a következő pálya, új kaland- dokra fel!



De felre a multtal és nezzük, mit nyújt az Odyssey az őt gepebe be- táltó embernek. A játék teljesen ha- gyományos alapokra épül: ember (hero) megy, megöl ellent, bekap- csol kapcsolót, felvesz kulcsot és ki- nyit ajtót. Erre több szót nem is érde- mes vesztegetni. A grafikai megoldá-



sok szépek, a színek jól harmonizál- nak és az animációra sem lehet pan- aszkodni, viszont a zenét mint olyant kihagyták. Vannak ugyan effektek, de azért mégsem olyan „feelings” így music nélkül a játék.

A történetben hét világon kell át- mennünk, illetve összegyűjteni a kris- talyokat és megölni a királyt. A vika- gok kiválasztása ötletes és látványos,

akiket szét is lehet placcsantani kar- dunkkal, de inkább kegyelmezzünk meg nekik. Találhatunk némely szigeten almákat, melyek az eleterön- ket adjak vissza és nagy X-szel jelzett helyeket (elvéleg két kard), ahol plusz életet kaphatunk (és kapunk is). A lé- pesünk zaja mas szabadban és más a földalatti pályakon, valamint a kard is máscent cseng kis- és nagy koveknél. A köemberek egyebkent nagyon jópofák, mert azt mondják, hogy „UGAUGA” és össze-vissza gurul- nak, aztán egyszer csak megalílnak és átalakulnak kőgölemmé. A fiúk (kiket egyesek meg dobálnak is) is ugyanezt teszik, csak kicsiben. Ha olyan ajtóhoz érünk, ami nem kap- csolós, akkor a program jele (az eleter- erő-csik felett villogtatva), hogy mi kell a kinyitáshoz, így nem kell tala- lomra bolyonganunk a pályákon. A tartón levő gombok save-pontok, ha meghaltunk, innen folytathatjuk pá- lyafutasunkat (lemez-save a nagy terkép aljánál!). Vannak olyan pad-

Ez hát az Odyssey, mely egy át- lagon kisze felulemelkedő unalom- űző segédeszköz. Jó ideje ez az első olyan program, mely valamennyire kihasználja kedvenc gépünk lehető- seget

M.D. Gamestation



# STREET FIGHTER II™ TURBO

Alig két hónapig elegendő volt a sebek begyógyulásához, a törött csontok összeforrasztásához, amelyeket a Super Street Fighter II okozott. Most itt van a Capcom egykor rendkívül sikeres játékkermi gépeinek egy újabb konverziója. A játékkermek viládlado homályát azóta más, 'látszólagos' és 'halálós' küzdelmekre invitáló gépek uralják.

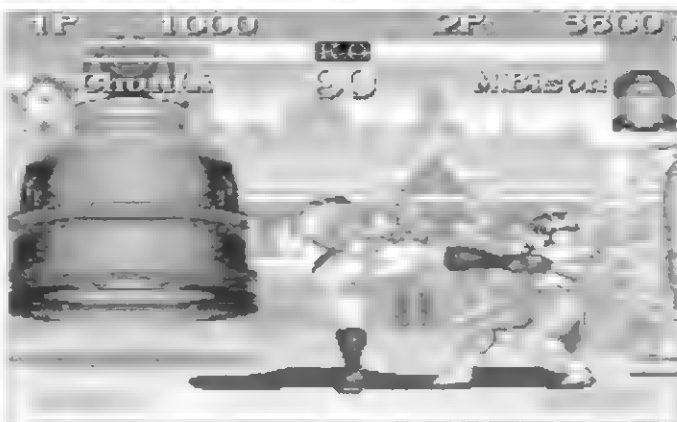
Első benyomásaim a következő képet vetítettek elém. Gondterhelten áll az alkotó, majd az eredeti minifajra megformazza művét. Munkája végén megpihen és lefekint teremtményére. Öntelt mosolya lefagy arcáról, aztán hatat fordít és előlőri kezd mindent. Beledobja tudasanak legjavát, könnyen használható, jól működő segédeszközöket keres, minden hozzávalóból többet rak beje, mint korábban. Végül elkészül és látja, amit csinált az jó. Olyan jó mint egy TURBO<sup>1</sup>



A hazai Human Soft nevet dicse-  
ri a SSFIIT szekvenciával rövidíthető  
Amiga CD játék, ami minden tek-

telten felülmúlja a magasztos TURBO jelző nélküli társát. Vegre hajszaínyra közelíti meg az arcade eredetit. Aku hiányolta az előző SSFII leírásból a kepeket, annak azt a kifogást talál- tam ki, hogy nem volt szívünk olyan

Teljes AGA kihasználtság  
Ugyanazok a harcosok  
Rengeteg CD-s zene  
Bena intro  
Oldalsó nézőpont



csunya kepeket berakni a Legkérésesebb Hazai Amígés Magazinba. De íme, a körülmények kedvező fordulatot vettek és most, a SSFII kepeinek ragyogása melé nyugodtan állíthatunk a SSFII kepeiből (ne higgyetek, hogy csak kibogarászni nehéz ezt a rövidítést, leírní éppannyira. Egyébként titkos kódország a tördeiónek, hogy hol rejtettem et a sonkas pizzaját szuperül, még a második utcai harc előt. Megfertéseket TURBO jelígre várunk a szerkesztősebel).

Az Options menüben csak a leg-szükségesebbeket változtathatjuk.

1. Újrakezdési lehetőségek száma, miután lefótoztak
2. Az ellenfél kiavartatlansága: kimerülthő, álmoson és más módon keresztül az űde, friss, és szárazabb érzésig (igazán nem tapasztaltam különbséget).
3. A játék sebessége. Miért kéne elkapkodni?
4. NTSC vs. PAL. Pali! Ön jól választott! A 200 soros képnyő teljes magasságba nyújtása jobban kihasználja televízióink volumenét és

Tehát, mit is takar a TURBO!



kapacitását. Végre valami, ami ingyen nagyobb lehet az országban!

5. Nyers fordításban: magas és alacsony részletezettség. Magyarul: alul vagy felül legyen a kitarást jelképező csík.

Innen gyakorlatilag minden folyamati megegyezik az SFII teleregény többi részével. A harcok kiválasztásakor meghallgathatjuk nevét a szűkszavú kommentátorai. Ezután pedig feltűnik a 16 helyszín valamelyike. Itt mindjárt kihullik kezünkől a háromszoros vedelmét nyújtó joypadunk az ámulattól. Yes! A háttér színeit még egy mufáns százlábú sem tudná megszámlolni egy testen! A harcosok CSAK! kétszer akkora, mint ugyanazok az alakok a SSFII-ben. A mozdulatok mitsem változtak. A joypad valamennyi nyomogatható büttyke [büttyök: műszaki gyűjtőfogalom, jelentése: nem ter-



mészeti képződményként létrejött működő, ill. működtető üz) más izmát rántja össze a harcosnak. Ilyenkor a közelemben tartozkodókat akár komolyabb baleset is érheti. Az alapvető munkavédelmi előírásokat betartók hosszabb ideig is állva maradhatnak, mely szerint 'a legjobb védekezés a támadás'. Az ütések elterhetnek az ellenfél közelségétől. A karnyújtásnyira álló ellenfelet mindenki sajátos módon veszi kezelésbe, ami komoly sebzést okoz. A levegőből végzett ütések, rúgások nem kell pontosan érjék az ellenfelet, nem gond ha a feje fölé csapunk, akkor is elérjük célunkat. A lecsapott ellenfél, mielőtt falevél módjában aláhullana, nyugodtan megüthető. Ilyenkor ismét feljebb röppen, majd aláhullik. Ismételtlen püfölgelve meglehetősen kiszolgáltatott helyzetbe hozhatjuk ellenfelünket. Ez utóbbiak semmi esetben sem pozitív jellemzői a játéknak. A



speciális mozdulatokat megtalálod a 95/10-11. számban. Ezek módszeres használatával növelheted a rövidebbik csikot, amivel elérheted a SUPER módot. Enélkül nem kapjuk meg a különleges akadályokat.

Barmelyik harcost is választod, megtalálhatod azt a helyzetet, amiben testfelepitése, illetve stílusa előnyt ad neki ellentétele szemben. A spec. mozdulatok megtanulása nélkül sok esélyed nem lehet, mert ez olyan, mintha fegyveres ellen puszta kézzel harcolnál. Aki szeretne a toplista élére kerülni, törekedjen megszerezni a különlegesen jutal-



mazott cselekedeteket, mint pl. az első ütest. Ha megverődünk és a folytatás mellett döntünk, akkor választhatunk más harcost is. Nagyobb gyakorlattal ilyenkor az adott ellenféllel szemben erősebb, ügyesebb játékos választható.

A legtöbb harcos grafikája nagyon jól néz ki. Néhány mozdulat is igen látványos, aprólekoson kidolgozott, ám van néhány ami zavaróan eseten. A szállok többnyire csapnivalóak. Mintha a fazisok fele nem

fért volna fel a lemezre. A több mint 40 soundtrack profi munka. Minden helyszínhez saját hangulatát idéző stílusú muzsika szól. A hangeffektek, ütések, üvöltések viszont hol szólnak, hol meg nem. Az ütések olykor pontatlanok. Neha még akkor is pofon csattant rajtam, amikor láthatóan nem értek hozzám, vagy nem pont akkor. Mindezeket összevéve a játszhatóságtól nem vágtam hanyatt magam. A kbyte-okban, bitekben és TURBO-kban nem merhető jellemzőt kellene minden esetben maximálisan figyelembe venni. Ám ha mindez itt nem alakult úgy, ahogyan elvárnád, véleményem szerint nem a konvertálás kivitelezőinek hibája.

A game gond nélkül fut CD-ROM-mal vértezett AGA Amigákön is, bármilyen processzor mellett. Meg WB-ból is indítható

Lazi

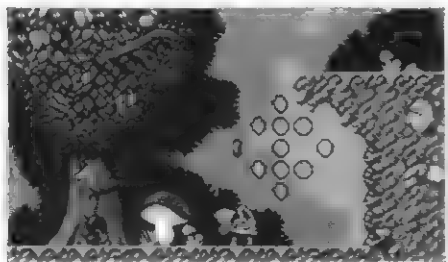


# Forest Dumb & Sen Jurajski

Mivel az Amigák sorsa csak nem-reg dőlt el, a nagyobb cégek projektei valószínűleg csak a tervezőasztalig jutottak el. Ezt az úrt használták ki a szomszéd programozók, és egyre-másra adták ki termékeiket, melyeknek minősége egészen meglepő lett. Az ember csak a kusza fura nyelvezeten akadhatott ki, mivel ezek a programok grafikailag és egyéb területen is megütötték a „szép” mércéjét. Most két platform programot mutatok be nektek, melyek hazája Lengyelország.

## Forest Dumb

Ismeritek a Superfrogot?? Mert hogy ez volt az alapja ennek a játéknak (nagy valószínűséggel). Hősünk azonban itt nem béka, hanem egy ősember-gyerek-szerűség, sárga ruhában. A cél: összeszedni meghatározott mennyiségű aranyat (deja



vu??), a monsterekre ráugrani (deja vu??) és kész.

Az első pálya egy erdő. A graficsra nincs panasz, van itt darázs (csak egy helyben lebeg), maszkáló bomba égő gyújtószírnórai, punk teknősbéka aki volkmént halogat a páncélján (vagy valami hasonló), normál béka (nem super), hernyó

(tök aranyos) és az elmaradhatatlan fűskés gödrök. Diszteskent többek



között fák, házika, gomba és fakilyak az alagutakban.. Természetesen titkos alagutakat is találhat a kalandozó játékos.

Sajnos játék közben az embernek folyton olyan ezese van, hogy egy ábrázolt Superfroggal játszik, mindenesetre a játék maga csak egy kacsival van lemaradva ez előd mögött

## Sen Jurajski

Sajna, ez a game csak a „meg elfogadható” mércét üti meg, bár az introja megtevesztően jól sikerült. A történet szerint két gyerek elmegy moziba megnézni az új szuper Sen Jurajski filmet. A moziban kukoncát majszolgatva rémildöznek a film izgalmait látván, majd hazaérve egyikük keső estig játszik számítógépen. Elaludván hirtelen arra ébred, hogy elteleportálódik valahova.

Egy őserdőben játszódik a tavábbiakban a történet. A kusza átváltozott fickó (ősember ruha, baseball ütő helyett pedig bunko) lassan mozog az ismeretlen terepen és nehezen tudja használni fegyverét (vagyis mi nem tudjuk jól irányítani). A design

aranyos, jópofa, talán a kisgyerek-korosztálynak szánták eleve a gamét.. Az ellenfelek az őserdők jól ismert szörnyei: Süsü, a sárkány, ősszabiú féreg, zöld ugráló gömb (talán Süsü orrából esett ki...), ősmadár (a varjú őse, csak ez is zöld), ma-



jom és persze a többiek. Megismétlem, senki ne várjon a játéktól multiplexelt sprite-hegyeket, meg többkepeknyós animációt scrollt!! Visszont aki szeret ug-rabugrát játszani, az próbálja ki ezt is. A kérdőjeles oszlopokat üs-



sük szét, bonus mindenfelét találunk benne. Talán a BC Kid volt az ihletője a készítő csapatnak, mindenesetre első számpróbalgatásnak nem rossz.

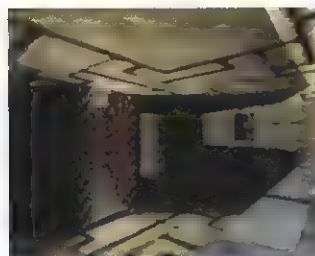
Ez lett volna hát a két game, és valószínűleg a jövőben egyre érdekesebb lesz odafigyelni a fura, idegen nyelvű játékokra!

M.D.Jonowsky



## Alien Breed 3D Special edition

A Team meggyőzésére indított kampány (mindenkit kertek, hogy vásárolják meg a AB3D-t) úgy látszik sikerrel járt, hiszen a cég bejelentette, hogy hamarosan megjelenik a feltuningolt AB3D Rengeteg változás lesz a programban, nezzük ezeket sorban:



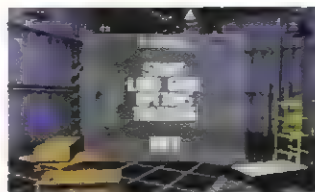
- tükör objectek a játékban
- átlátszó texturák
- fel és le nézési lehetőség
- chunky to planar conversion a 030+ Amigákon
- választható 192x128-as, vagy 320x256-os felbontás
- 256 vagy 64 szín
- választható 2:2, 2:1, vagy 1:1-es pixel arányok
- grafikus kártya támogatás (pl. Picasso)

Ezen kívül még egy nagyon nagy dobása lesz a Team 17-nek. Egy komplett Level Editor is mellékelnek a játékhoz, mellyel teljesen átalakíthatjuk az AB3D-t saját igénye-

ink szerint. Új pályákat tervezhetünk, új szörnyekkel, új grafikákkal, új effektusokkal töldelehetjük meg a készülő alkotásunkat, de meg a mission text-ekeket is átírhatjuk. Természetesen a készülő pályát az új engine alatt próbálhatjuk ki. Mindenesetre azt hiszem hálát fognak remegni az Amigások ha ezt így meg tudja valósítani a Team 17

## The Citadel

A multikori számunkban említett lengyel fejlesztők úgy látszik megtartották a játékok kiadásának lehetőségét, hiszen ebben a hónapban több olyan játék is megjelent, melyet lengyelek írtak. A Black Legend karolta fel a csapatot, mely a Citadelt írta. Alapvetően egy DOOM klonról (vagy ha jobban tetszik AB3D klonról) van szó. Legnagyobb előnye az a programnak, hogy A500-on is hajlandó elindulni, persze némi RAM támogatással, meg egy legalább 2.0-as rendszerrel. 5 lépésben konfigurálhatjuk az ablak méretét, és persze csökkenthetjük a kidolgozottságot is. Közepes képernyőméretű és minimális texturákkal már egész kellemes sebességgel lehetett elemezni egy A500-on. Érdekesége még a játéknak a 3 lemezes intro (FMV anim, cool!!!)



## Newmac IV

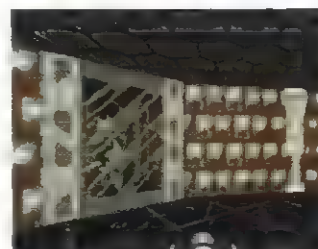
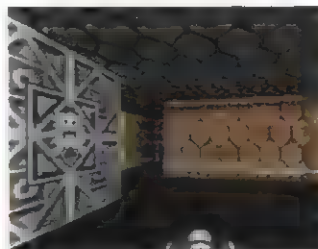
Nagyon fel kell kötnie a felkötönyt a multikori számban ismertetett Breathless-nek, mert megjelent a Newmac IV, mely igencsak kiváló játékra sikeredett. A program mindent tartalmaz, amit tudnia kell egy Doom klonnak. Külön érdekesége a prog-

ramnak az, hogy azon kívül, hogy szabadon állíthatjuk az ablak méretét (akár full screen is) átkapcsolhatunk Hires, vagy akár Hires-Lace üzemmódra is. Persze ilyenkor már nem árt egy 4000-es erősségű gép. Sajnos a program meghiusított mindentajta képlopási kísérletünket, így a képi bemutatása a következő számrá marad.

## Gloom Deluxe

Gloom kedvelők figyelmebe ajánlom a következő hírt. A Gloom sikerén felbuzdulva a Black Magic megjelentette a Gloom Deluxe-t. A kiadott játék pályáiban és elleneségeiben nem különbözik az eredetitől, azonban ez a verzió megelegszik a 64 színnel, így a nem AGA gépeken is lehet játszani vele (2 MB RAM és 68020 ettől függetlenül kell neki). A másik nagy változás az 1x1 pixeles lehetőség, valamint a sokkal korrektebb setup lehetőség a játék elején. A változtatások remélhetőleg még több játékkal fogják megkedveltetni a Gloom-ot.

Bear™



# ALIEN BREED 3D

Az elmúlt negy év során, az Alien Breed sorozat méltán vált legendássá az Amiga akciójatekok között. Mindig volt egy hely, amelyet elozonlítottak az evolúció során tökéletes gyilkolageppé alakult idegenek.

A kétdimenziós öldöklés egyedülálló hangulatot árasztott, ám egyszer csak... fűlsikefrítő srítás és recsesgés töltötte be az állomás folyosóit. A falak kiszakadtak a talajból és emelkedni kezdtek. J. T. Reynolds százados dobbenten fordult hátra a termináltól, amivel éppen életerejét tuningolta. Arcán a döbbenet hirtelen vad elszántsággá torzult, amint meghúzta a ravaszt, majd ismét dobbenten szemlélte, amint a szétrobbant lény darabjai a tér mindhá-



rom kiterjedésében szétoszlanak. Nem maradt kétsége afelől, hogy az Alien Breed 3D megerkezett!!!

A világnak, más processzor körül keringő fele már évek óta csak 3D texture mapped falak között bír élni. Hogy Ti se kintodjatok már tovább, a Team 17 elkészítette a jelenleg legszínvonalasabb Amigás Doom klónt. (Bármennyire nem akartam megnevezni azt a programot, erről a stílusról egyszerűen nem lehet beszélni, megemlítése nélkül.) A játék AGA ketyereken működik, tehát szomorú 500, 600, 500+ stb. tulajok, sajnos ismét nem nektek szól regém ezen remek játékról. De Te, aki egy alap ezerkettest bítorolsz, már most törd el széles vigyorod, ha erre a játékra vártál. Vége a mindennapi Mc'inek, a sok üdítőnek meg a sós, édes nacsoloknak. Mostantól jó lesz anyuci főztye is, szomjadat a víz is fogja oltani. Mostantól RAM-ra és gyorsabb

procira fogsz gyűjteni. Persze hidd el – nem csak ezért – nagyon megéri. (Ez itt a RAMbó memoria kereskedés fizetett hirdetése volt.)



Tehát J.T. Reynolds századosnál tartottunk. Egyedüli túlélője az eseménynek, ami azután következett, hogy egy meghibásodás során a megfigyelés alatt álló idegen tenyészet elszabadult az Osiris III állomás teljes területén. Egy szerviz bejáron át jut vissza a komplexumba, hogy 16 szinten átverekedve magát valami kufat találjon erről a bolygóról. Az egyik részlegről a másikba haladva, a rövid harcok során elszórodott löszerekből és



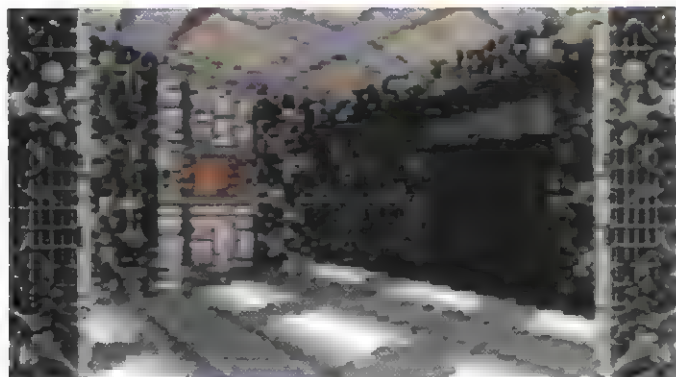
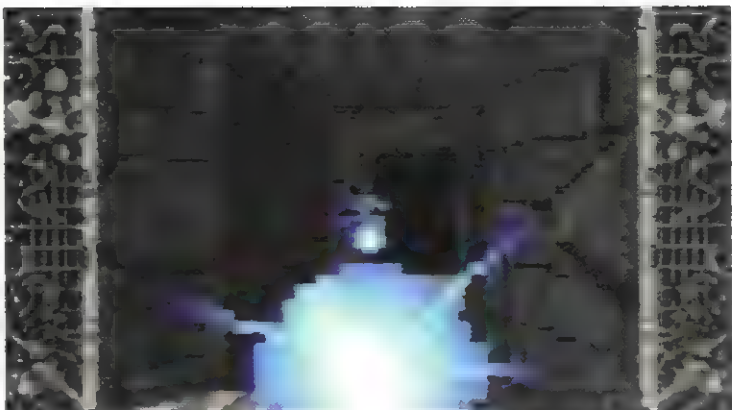
kötszerekből, valamint fegyverekből áll össze Reynolds kis csomagja.

Az Osiris III állomáson a következő fegyverek voltak rendelkezésre:

**Pulse rifle** – gyenge tűzerő, gyors lövésváltás

**Shotgun** – lassú lövőtűz, de szétszakítja a dögöket

**Plasma Gun** – ismétlése közepes, hatékonysága nagy, ám a lövedék sebessége lassú



**Gránát kilövő** – csinos detonációt idéz elő, nagyobb területet érintve  
**Rakéta kilövő** – nagyon durva, de csak ütközéskor robban.

A biztonsági zónákba csak a megfelelő beléptető kártyával lehet bejutni, nem úgy, ahogy a tapasztalt Alien Breeder-ek megszokhatták. A szintek közötti átvezető szövegek teszik teljessé a történetet, amiből megtudhatjuk, merre és minek megyünk tovább, valamint olyan részleteket olvashatunk, ami nem látszik a puskát tartó kéz körül. A lemezes töltés annyira rövid, hogy még az átvezető szöveget sem tudjuk végigolvasni, mire az befejeződik.

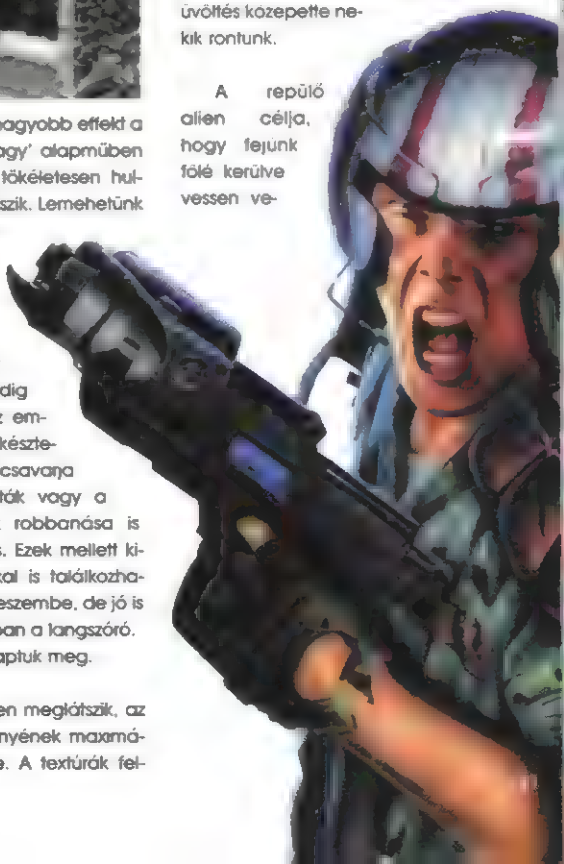
A 3D környezet kompromisszumok nélkül. Több magassági szinten zajlik a természetesen szelekció. Megvan minden, amit elvárhat a játékos. Lifték, lépcsők, teleportok, kapcsolók teszik bonyolultabbá a kutatóállom-

ás területét. A legnagyobb effekt a víz. Ilyen még a 'nagy' alaplumben sem látható. A víz tökéletesen hullámozik, mi több áttánczik. Lemehetünk a víz alá és láthatjuk a felszínen rohangáló lényeket, a hullámozó felszínen át. Ha pedig nem lép el, akkor hol bokáig, hol pedig térdig fotsogva, az ember játék után erős készletet érez rá, hogy kicsavargja a zokniját. A rakéták vagy a vegyszerek hordók robbanása is iszonyúan látványos. Ezek mellett kilövő káncsókakkal is találkozhatunk. Ezt látva jutott eszembe, de jó is volt a 2D-s változatban a hangszóró. Sajnos ezt itt nem kaptuk meg.

A grafikán erősen meglátszik, az A1200-as teljesítményének maximális figyelembevétele. A textúrák fel-

bontása kicsi, némelyik fatipusnál nehezen érzékelhető a tér. Összegeben azonban igen jó felépítésűek a szintek, változatosak a kutatóállomás részlegei. A hirtelen felbukkanó jól animált szörnyek, a kísérő hangokkal igazán megrettenthetik a feszült figyelemmel óvatosan lepkedő játékost. Az idegen teremtmények számos mutációja előfordul és nehá-nyuk ellen nem szerencsés, ha harci üvöltés közepette nekik rontunk.

A repülő alien célja, hogy fejünk fölé kerülve vessen ve-





get életünknek. A felfegyverzett idegen 'gyalogság' tömegei ellen hatékonyan bevethető a gránát, míg a fereg ellen csak hosszantartó puhítás segít. Az alien 'fa' ugyan nem mozdul helyéről, de csemetéi könnyen körbezárnak, ha velük nem foglalkozunk. A lepegető kíméletlen, gyors, pancélozott és sajnos miniket kerget, pedig aligha alien-ek készítették. Túl sok rejtett szobát ne keressünk, hiszen ugysem az a célunk, hogy kiramoljuk az állomást. Gyakran már messzebből látszik a kakukktojás fal elem, melyet kinyithatunk.

A CD<sup>32</sup> verzió további szinteket és hangulatfokozó audio track-et is tartalmaz. A játék sebessége egy alap 1200-ason nem igazán kielégítő. Míg a Gloom szinte egyáltalán nem igényel semmilyen gyorsító kűtyűt, az AB3D nem igazán játszható fast RAM nélkül. Nem egészen ide tartozik, de nem árt tudni, hogy egy gyorsabb processzorral felvezetett turbókártya önmagában csak minimális gyorsulást eredményez, a teljes teljesítmény csak FAST ram hozzáadásával domborodik ki. Egy sima FAST ram bővítéssel (akár csak 1Mb) a gép kb. kétszeresére gyorsul, ami már játszhatóvá teszi a gamét. Másik megoldás az egyetlen állítható dolog a grafikán, a padló és mennyezet mintázatának eltüntetése. Véleményem szerint ez sokkal többet árt a hangulatnak és a motivációnak,



mint amennyit gyorsít a mozgáson. A játék védelme érdekében meg kell említenem, hogy egy Blizzard 1230 III-al (030/50/6Mb) bővített géppel játszottam, és csak annyi panaszom volt, miért nem lehet részletesebb, nagyobb felbontású grafikát beállítani, mert jóval többet bírna a gép

A játékalas mentése kodokkal történik minden szint végén. Most bizonyára sokan azt gondolják, mennyivel jobb lenne úgy mint a Doom-ban. Minden monster után mentünk egyet, aztán nem kell izgulni ha koldölünk. Szerintem igazán élvezetes és igazi kihívást jelent egy ettel végigcsinálni egy teljes szintet. Mikor már kiatastalannak látszik a helyzet, nem töltöd vissza a tuti mentesed, hanem küzdesz a végéskig. A másik látszólag hiányzó dolog, az automapping. Hidd el, nem olyan

nagy baj, ha meg tudod jegyezni merre jartál már.

#### Vélemény

A játék iszonyú jó. Most nem akarok vitatkozni azzal, akinek nem tetszik, mert lassan fut a gépén. A játékról beszélek. A Team17-ben meg nem kellett csalódni, amikor elsősorban játszhatóságot ígértek. Remek hangok teszik igazán élővé a változatot, olykor egészen eredeti szinteket. Bár a játékmenei végig azonos, az átvezető szövegekből kibontakozó szívnél jobban tartja a jate-

kost. Hiányzik nagyon a grafika minőségének beállítási lehetősége, és a langszóró. Ez minden gondom. Nem árt megemlíteni, hogy az egész 1,5 Mb, amiből maga a program 230 kb!

(Laz)





# Mad News

Üdvözöltek titeket a Mad News-ben! Emlékezhettek még talán, hogy néhány évvel ezelőtt Steve valamiféle baleset folytán egy örült tévedadó igazgatójává vált. A továbbiak már ismertek. Miután minden tudását és az összes lefezo trükköt bevetette, a felfele vezető útja végén a TV-társaság tulajdonosának a lányának (Bea) kezét nyerte el. A történet az evszazad díomesküvével végződött. Tehát hollywood-i recept szerint happy end következett be. De végleg így maradt ez? Természetesen nem, hiszen akkor most milyen aprobol olvasnatok e sorokat. Eljött hát a dráma ideje. A fiatal tehetség karrierjében nagy törés történt, mikor

bé tesszük, és totál kikészítjük Bea idegét. akkor tudjuk a hölgyet a versenyből és a hajóbol kiűzni. Mint minden „normális” nap, a mai is a főnök-nél kezdődik, ahol reggelente több-be-kevesbé barátságos beszélgetést folytatunk, attól függően, hogy milyen eredményt produkáltunk előző nap. A jobb gomb megnyomasara hősünk menekülésszerűen elhagyja a szobát. Ekkor a folyosóra kerülünk. Itt a bal gomb segítségével tudunk közlekedni. Ha raklikkelünk egy ajtóra (es nincs éppen benn valamelyik konkurensünk), akkor bejutunk a helyiségbe. A hajón található helyiségeket és a bennük rejlő lehetőségeket később részletesen leírom. Ha

ebben a folyosón vagyunk, akkor alul sok fontos információt kaphatunk. Bal oldalon alul látható a tegnap kiadott újságunk címlapja. Alul középen a játék 4 legfontosabb paramétere látható. Felülről lefele haladva a következők ezek:

1. A pénzügyi egyenlegünk (természetesen



a felvett hitelek is benne foglaltatnak).

2. A tegnap kiadott lapunk eladott példányainak száma.

3. Az idő percre pontosan (a játék a 0. napon indul, hiszen az első nap meg nem adunk ki lapot; ha az egerrel az óra mutatót, akkor megtudhatjuk, hogy hányadik napon vagyunk éppen)

4. Bea utálat-szintje (átlagosan mennyire utál minket Bea, csak akkor nyerhetjük meg a játékot, ha ez 100 %). Végül alul jobb oldalon láthatjuk a szerencsétlen olvasókat, akik a lap olvasása közben megosztják velünk a véleményüket legfrissebb krealmányunkról. Nem kell mondjam, hogy eleinte ez többnyire



variatlanul kidobták tv-vezetői állásából. 3 dolog maradt számára: a terhei, a cowboy-csizmája és természetesen Bea. A Mad news-ben a feladatokat az lesz, hogy Amerika legnagyobb újságkiadójává váljatok. A másik, talán még nehezebb cél most is Beával kapcsolatos: az előző résszel ellentétben, ahol meg kellett hódítanunk, itt most ki kell utálnunk őt az irodájából, meg kell őriztünk pl. néhány kedves kiseger segítségével. Itt csak kísérletező és agresszív hajlaimainkra hagyatkozhatunk. Csak ha a kiadóvállalatunkat a legsikereseb-





lesújtó lesz, mint pl. miért nincs több sport, recept, keresztrefejtveny az újságban, ilyen szenny lapot még nem olvastak, meg a Bild is jobb... Később ez a színvonal emelésevel persze javulni fog, csak ahhoz sok pénzre lesz szükségünk. Mindentele cikk megszerzéséhez sok-sok pénz kell. Csak így tudunk majd rendszeresen foglalkoztatni egy keresztrefejtvenygyártó céget, időjárásjelentést... a pénzt erre természetesen az eladott példányok araból és reklamszerződésekből tudjuk előteremteni. Ha belépünk saját irodánkba, akkor a következő kép tárul elénk: bal oldalt a falon látható egy Amerika térkép. Itt tudjuk majd terjesztői hálózatunkat kiegészíteni. Ha az asztal bal oldalán egy ceruza és egy pohár mellett fekvő papírra klikkelünk, akkor a program lementí az éppen szerkesztett újságunkat és később ki tudjuk ezt nyomtatni, hogy megmutassuk barátainknak. Mivel meg nincs egyetlen elkészült oldalunk sem, ezért először inkább lépünk be az újságszerkesztőbe, azaz

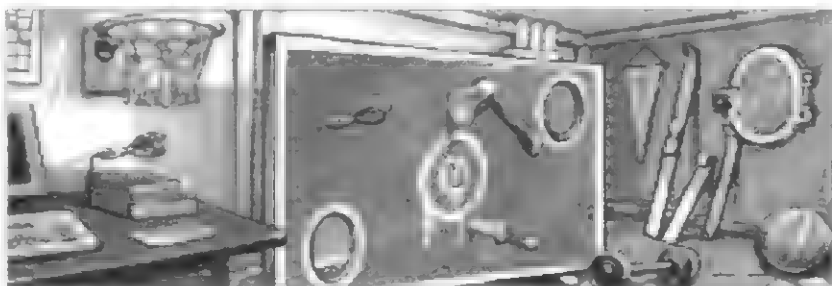
klíkkkelünk a

jobb oldalon levő számítógépre Itt négy lehetőség közül választhatunk :

1. újságszerkesztés
2. pénzügyi kivonatok megtekintése
3. újságértékelő
4. eladási diagramm

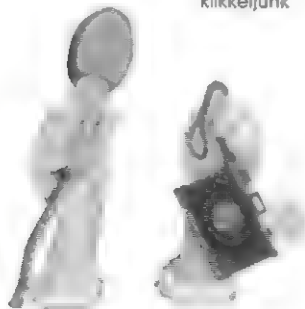
Eloszor kássuk a szerkesztőt. A lapszerkesztő a legfontosabb része talán a programnak. Itt állíthatjuk össze a különböző forrásokból származó anyagainkat újsággá. A szerkesztő főmenüjében 4 rész van. Az

hír főcíme. A közvetlenül mellette található gombokkal választhatunk egy rövidebb vagy egy hosszabb változat közül. Alatta a főcímhöz háromfele betűméret közül választhatunk. Ettől tovább jobbra azt tudjuk beállítani, hogy hány oszlop hosszan jelenjen meg a főcím. Ezek alatt látható, hogy a most beállított paraméterek mellett mekkora helyet foglalna el a főcím. Ha a bekeretezett területre klikkelünk, akkor tudjuk a szerkesztett oldalra helyezni a főcímet. A



egyszerűség kedvéért a lapunk összesen 6 oldalból áll, ezeket sem lesz könnyű anyaggal megtölteni. A képernyő bal oldalán található az éppen szerkesztett oldal felosztása. A jobb alsó sarokban állíthatjuk be, hogy melyik oldalt szerkesztjük. Jobb oldalt felül láthatóak a különböző hírforrásaink, ide klikkelve tudjuk majd kiválasztani a megfelelő cikkeket, melyek bekerülnek az újságba. Ha egy hírforrás nem áll a rendelkezésünkre, akkor annak a kepe el van homályosítva. Ha ráklikkelünk az egyik rendelkezésre álló hírfajtára, akkor kerülünk a következő képernyőre, melynek teljesen eltérő menüpontjai vannak. Jobb felül látható a

tőle jobbra található ablakba kerül a cikkhez esetleg tartozó kép. Az előzőhöz hasonló módon tudjuk az oldalba berakni. A két ablak mellett, jobbra található két gomb. Ezekkel a ma nyomtatásra kerülő, illetve a még egy nappal későbbi lapok között tudunk váltani. Így tudunk előre dolgozni egy kicsit. Miután a főcímet elhelyeztük az oldalon, ne felejtsük el a hozzá tartozó cikkel is beszerkeszteni. Ehhez azt kell tennünk, hogy a mouse-szal a szerkesztett oldalon ott, ahol a cikknek kezdődnie kell (főbnyíre a főcím alatt szokott) lenyomjuk a bal gombot, majd nyomva tartva kijelöljük a cikk helyét. Mikor elengedjük a gombot, a program a kije-





lőtt részt automatikusan feltölti szöveggel. Figyeljünk arra, hogy főcímet ne hagyjunk cikk nélkül. Ha a bal oldali képre klikkelünk, akkor meg tudjuk nézni a szerkesztett oldalt. Fontos! Az oldalak este 8 órától kezdve óránként a következő sorrendben kerülnek a nyomdába: második - harmadik - negyedik - borító - ötödik - hatodik oldal. Ha piros keret van a szerkesztendő oldal körül, akkor az már nyomdában van.

Térjünk vissza a számítógép főmenüjéhez. Most láttuk részletesen az újság-szerkesztő menüt. A jobb felső gombot megnyomva az előző nap bevételeiről és kiadásairól kapunk egy egyenleget. Az alatta levő menüpontot választva megnézhetjük a három cég eladási statisztikáit. Jobb oldalon felül változtathatjuk a vizsgált időszak hosszát (1 és 10 nap között válthatunk).

Jobbra alul pedig a vizsgálандó céget. Végül ettől balra léphetünk be az újságok minőségét, keresettségét, tehát a mi hosszú távú teljesítményünket elemző menübe. Itt számerkeket láthatunk 0 és 100 között. Minden nap az aznap legtöbb lapot eladott cég három

kiesik a játékból (a tulajdonos kegyeléből, és egyúttal a hajóból is). Az iradába belépve láttuk bal oldalon a falon az USA térképét. Itt építhetjük ki eladási hálózatunkat szerke az országban. Jobb oldalit alul állíthatjuk be, hogy mely cég értékesítési hálózatát nezzük. A jobbra



felül található gombokkal tudjuk eldönteni, hogy szárazföldi vagy légi úton akarjuk bővíteni a meglévő hálózatot. Természetesen légi kapcsolatot csak a kiinduló városunk és egy repterrel rendelkező város között tudunk letesíteni. Rendkívül egyszerűen zajlik az egész: kijelölöm a szállítási módot, majd a kiinduló- és végül a cél-várost. A játék fontosabb szereplőit rajtkon kívül

A tulaj: Naponta találkozunk vele. Önkéntesen akkor kell felkeresnünk, ha vissza akarjuk fizetni a ka-

nálhatjuk és mindig pozi-

tívan befolyásolják az eladásokat, de ezáltal csökken az utalás szintje, mert örül a sikerének a kis drága. Szóval meg kell találni az egyensúlyt, hogy mikor használjuk fel a „segítségét”

Reklámszerződés-kötés: Egyike a legfontosabb dolgoknak a játékban. Rendkívül nagy pénzeket bevételezhetünk néhány jó reklámszerződés révén. Vigyázni kell azonban, mivel a sokat teljesítő szerződések feltételeit is szabnak (főbbnyire kikötik, hogy minimálisan hány példányban kell elfogynia a lapnak). Ha nem teljesítjük a szerződésben vállalt dolgokat, akkor fizethetjük az ugyanott leírt jó kis bírságokat.



pontot kap. Az aznapi leggyengébb 2 pontot veszít, míg a középső egy pontot veszít. A játék megnyeréséhez mind a 100 pontra szükség lesz, így arra kell törekednünk mindennap, hogy mi adjunk el a legtöbbet naponta, különben lassan vagy gyorsan veszítünk. Akinek 0 pontja lesz, az

potl kölcsönt, vagy újabbat akarunk felvenni

Bea: Hogy Beát jól meg tudjuk ijeszteni sok-sok rémséget kell vásárolnunk, majd meg kell mutatnunk neki. Bea ír cikkeket is, amik igen jók szoktak lenni. Ezeket ingyen felhasz-

Közvélemény-kutatás: Ez egy igen hasznos eszköz arra, hogy megtudjuk mit gondolnak az olvasók az aznapi kiadásról. Forduljunk az olvasók felé!

Reklámkampány kezdése: Reklámhadjáratot kezdetünk az újság



népszerűsítése érdekében, rádió és tv kampány közül választhatunk. A kettő között mind árban, mind hatásokban jelentős különbség van.

A kereskedő itt szerezhethet be a Bea istápolásához szükséges cikkeket, amikkel majd unalmas percet és az idejét fogjuk ritkítani.

A Storyagentur: Itt exkluzív történetekből vásárolhatunk egy csokorra való. Óriási ár és minőségbeli különbségek vannak, az egyszerű politikai, földrajzi híreket az igazi szatíras gyilkossági és egyéb történetekig. Ezen történetek előnye a sima hírekkel szemben, hogy míg azokat mindenki leköszölheti, addig ezeket csak kizárólag az, aki megvásárolta. Egy fél nem használt történetet jóval alacsonyabb áron el is adhatunk.

sen ugyanazokat a híreket hozzák, csak nem egyforma sebességgel. A leggyorsabb ügynökség a négyes számú. A hármas számú egy óra kesessel, a kettes számú két óra kesessel, míg az egyes számú három óra kesessel dolgozik. A híreket berakhatjuk változatlan formában az újságba, vagy elvethetjük a riportert, illetve a fotó-riportert.



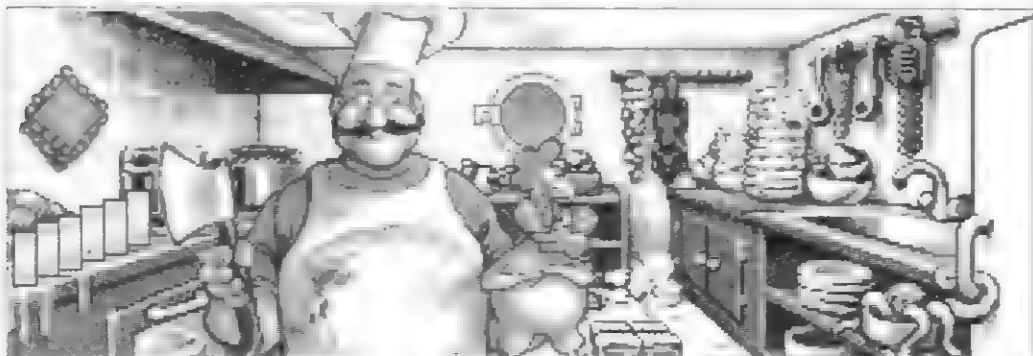
hogy további anyagokat szerezzen róla.

A riportert: Az újság sikerének egyik kulcsa. A hírszobában szerzett jelentést elhozhatjuk neki, ő megfelelő pénz fejében elkezd nyomozni az ügyben. Sokszor eredménytelen

a riportert pont alatt az újságkészítében.

A fotóriporter: A riportertől hasonlóan dolgozik, de fotókat tud a cikkekhez szerezni. Szinten lehet sikeres vagy sikertelen is.

A nyomda: Itt állíthatjuk be, hogy milyen minőségű papírra nyomják az újságot. Ez jelentősen befolyásolja mind a kiadásokat, mind a lap minőségét. Azt is beállíthatjuk itt, hogy mekkora példányszámban nyomják az újságot. Három fokozat van: Csak a legfontosabb kioszkok kapnak a városban, minden kioszk kap a városban, és végül minden lehetséges árusítóhelyen árulják. Természetesen ez jelentősen befolyásolja a kiadások nagyságát.



A hírügynökség: Itt folyamatosan érkeznek a gépeken a hírek. Ezeket mindenki használhatja, de négyféle hírügynökség van, és egyszerre csak egynek a szolgáltatásaira lehet előfizetni. A hírügynökségek természetese-

ez a keresés, de gyakran talál bele egy nagy történet vagy botrány középebe. A kutatás eredménye természetesen kizárólag a mi tulajdonunkat képezi. A kutatás eredménye másnap automatikusan megjelenik

Rejtvény ügynökség: Itt szerezhethetjük be a különböző keresztrejtvényeket, találdós kérdéseket, pontösszekötőstb. agy- és szemtornász feladványokat az olvasók szórakoztatására





**Képregeny-ügynökség:** Itt vásárolhatjuk meg Garfieldot és társait. Később a leadott képregények kb. felarón eladhatók

**Időjárás előrejelzés:** Harom formája van, melyek minőségben és árban különböznek: időjárás előrejelzés, időjárasi kártya és satelit-kép. Ezeket nem kell naponta elhozni, ha-

azt leközöljük újsagunkban. Erotikus fotok ügynöksége: Természetesen az itt szerzett képekkel a férfi olvasótábor lankado figyelmet tudjuk kicsit felkelteni. Felhasználás után szinten eladhatók olcsobban.

A japánok: A program készítői beleraktak meg

100 pont, visszafizettük a kölcsönöket és Beá 100 %-osan utal miniket

A játék igen erősen hasonlít az első részre. Talán a tv-műsor szerkesztő átláthatóbb volt az újság-szerkesztőnél, de nem volt ilyen sok oldalú. Amiben onasi az előrelépés, az a játék mind szöveges, mind képi humora. Az első részében is voltak jó

poénok, de itt már az egész játékot átláttak ezzel az ironikus humorról, amitől nagyon élvezetes lett. A szimuláció oldalairól nézve nem sokat változtattak, kicsit bővítettek a lehetőségeken. Összességében véve egy igen jó gazdasági program, sok humorról.

Charlie



nem csak meg kell rendelni. Az aktuális jelentés a szerkesztőben mindig rendelkezésre áll. Vásárolhatunk időjárás előrejelző állomást, ezzel pontosabbakká válnak az időjárás jelentéseink. Receptügynökség: A házasasszonyok szívét tudjuk melegengetni, ha itt vásárolunk néhány receptet és

egy kavarást a játékból: A hajót egy japán csoport ismét szolgálatba szeretnénk állítani a turisták számára, ezért majd felújítják. Az előkészületi munkálatokat végző memókők naponta más és más teremben dolgoznak. Aznapra az számunkra használhatatlanná válik. A japánok tervezési iradjában nézhetjük meg, hogy melyik szoba van ma zárva. Ezt pirossal jelöljük. Azonban lefizethetjük az építésvezetőt, hogy nekünk kedvezzen. Ennek ára folyamatosan emelkedik.

Ezek lennének a játék szereplői és az alapja. Akkor nyerjük meg a játékot, ha az újság minőségi értéke



# KÉRDŐÍV

Az utóbbi időben több átalakulás érintette a GURU-t – a legjelentősebbel most találkozhattok először – ezért úgy gondoljuk, hogy éppen ideje lenne megkérdezni a véleményeteket az újságról, a rovatokról stb. Kérünk benneteket, hogy minél többen küldjétek vissza a kitöltött kérdőívet, vagy fénymásolatát. Olyanok is visszaküldhetik a kérdőívet, akik csak olvassák pl. a barátjuk GURU-ját. És hogy érdemes legyen a dologgal foglalkozni, a visszaküldők között nyereménytárgyakat fogunk kisorsolni. Ezek jellege és értéke attól fog függni, hogy mennyire vesztetek komolyan a kérdőívet.

Élekorod: ..... év

## Hardware-ed?

- alapgép: ☐ A500, A1000, A2000 ☐ A500+, A600 ☐ A3000  
☐ A1200 ☐ A4000 ☐ CDTV ☐ CD<sup>32</sup> ☐ Atan
- memória: ☐ <2 MB ☐ 2-6 MB ☐ >6 MB
- hard disk: ☐ van ☐ nincs
- CD-ROM: ☐ van ☐ nincs
- modem: ☐ van ☐ nincs
- turbókártya: ☐ 020 ☐ 030 ☐ 040 ☐ 060

## Milyen más számítógéppel rendelkezel?

- ☐ 640 kB bazismemóriával rendelkező multimedia munkakomputer (PC)  
☐ C64 ☐ (Power) Mac ☐ más

## Hány Amigást ismersz a környezetekben, akikkel rendszeresen találkozol?

- ☐ 0 ☐ 1-5 ☐ 5-10 ☐ >10

## Milyen rendszerességgel olvasod a rovatokat?

|   | mindig                   | általában                | „attól” függ             | néha                     | soha                     |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| intro...                                | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| jatekhirsek .....                       | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| jatekismertek...                        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| jatekleírások .....                     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| shareware játékok .....                 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| levelezés .....                         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| AMOS (és BASIC-szerű nyelvek)           | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| felhasználói hírek .....                | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| rendszerbarát .....                     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| cheat mode .....                        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| HW bazar .....                          | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| PD zona .....                           | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| programozástechnika .....               | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| filmvilág .....                         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| vegyes témájú felhasználói írások ..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Atan oldalak .....                      | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| assembly programozás .....              | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| zenemania .....                         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ray-tracing .....                       | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| CD-ROM-ok .....                         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| demologia .....                         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| kulvilág .....                          | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| toplista .....                          | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

## Előfizető vagy?

- ☐ igen ☐ még nem

## Ha nem, akkor mi gátol meg abban, hogy előfizess?

- ☐ nincs csekk az újságban ☐ sokszor később kapnám meg az újságot  
☐ egyszerűbb elolvasni a haveromét ☐ drága ☐ miért? Elő lehet fizetni?



Mit tervezel tenni az Amigóddal a jövőben?

- ☐ megtartom ☐ bővítem  
☐ eladom és veszek egy másik Amigát  
☐ eladom és beálllok Bill Gates követői közé

Hasznosíthatók-e számodra a lemezmellékleten szereplő programok?

- ☐ igen ☐ nem

Több játékot szeretnél a lemezmellékleten, vagy inkább utility-ket?

- ☐ játék ☐ utility

Néhány nagyobb vagy több kisebb programot szeretnél lemezmellékleten?

- ☐ néhány nagyobb ☐ több kisebb

Rendelkezel-e internet hozzáféréssel?

- ☐ nem ☐ csak levelezés ☐ igen, az iskolában ☐ igen, a munkahelyen

Megvennél-e egy alkalmi Amigás CD kiadványt kb. 1000-1500 Ft-ért?

- ☐ igen ☐ nem

Érdekelnek-e régebbi játékok leírásai is?

- ☐ igen ☐ nem

Milyen típusú cikkek szeretnél többet olvasni?

- ☐ játékmertető ☐ játékleírás

A vegyes témájú felhasználói írások keretében milyen témákról olvasnál?

- ☐ zene ☐ grafika ☐ internet ☐ modem ☐ hardware ☐ emulátorok  
☐ DTP ☐ DTV (Desktop Video)  
☐ ..... (írd le az ötleted!)

Milyen jellegű játékokkal töltöd a szabadidődöt?

- ☐ nem játszom ☐ akció ☐ platform ☐ szimulátor ☐ kaland  
☐ szerepjáték (RPG) ☐ stratégiai

Otvasol-e más hazai vagy külföldi lapokat?

- ☐ nem  
☐ igen, a következőket: .....

Érdekelne-e egy konzolos melléklet?

- ☐ nem ☐ igen, SEGA ☐ igen, SNES ☐ igen, Playstation, 3DO

Elégedett vagy a GURU design-jával?

- ☐ igen  
☐ részben, tetszenek a következő oldalak: .....  
☐ nem (mit kívánsz a tordeloszerkesztőnek, részletezd több pontlapon keresztül!)

Írál-e cikket a GURU-ba? (megfelelő díjazás ellenében)

- ☐ nem  
☐ igen, a következő témákban: .....

A kérdőíveket 1996. február 29-ig várjuk. Az eredményeket a feldolgozás után veletek is megismertetjük és persze a továbbiakban lehetőség szerint figyelembe fogjuk venni.

Végül, ha részt kívánsz venni az ajándéksorsoláson, add meg a neved és a címed:

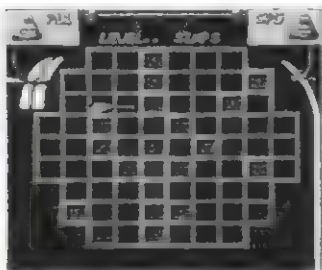
Név .....

Lakcím (irányítószámmal):.....

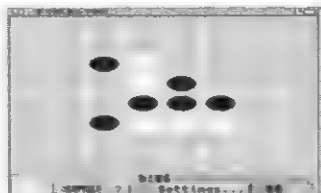
# SHAREWARE

## Reversi parádé (avagy a táblaszjátékok egyik őse)

A Reversi alias Othello játékok egészen a számítógépek (h)jaskoráig vezethető vissza. E táblaszjátékok kivétel nélkül minden számítógépes platformra adaptáltak. Amigara is jó pár átirat lefezik, bár halvány fogalmam sincs szám szerint pontosan hány darab, de becslesem szerint száz felett mozog a számuk. Kozuk jó pár magyar is akad...



Mivel eddig a Shareware rovatban Reversiről nem esett szó, így hát összeszedtem egy pár tucatnyi programot, most ezekből emeltem ki parát. A játékok nagy többsége igen egyforma, azaz azonos koncepcióval készültek, ez valahol logikus is. A rendes, eredeti ja-



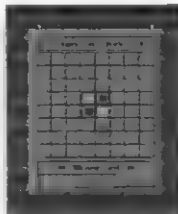
tek fő parametere a 8x8-as tábla, fekete-fehér korongok, egy vagy két játékos lehetőség, különféle nehézség szintek stb.

Ezeket a mellékes dolgokat leszámítva csak egy számít. Milyen erős a játék algoritmus, azaz milyen az intelligenciája. A Reversi esetében, mint általában minden táblaszjátékban, a kockákat értékük szerint tartják nyilván az algoritmusok. A legértékesebb kocka a negy sarok, majd ezt követően a szélső kockák a stratégiai fontosságuk. A gép, és persze mi is ezek megszerzésére ügyelünk. Az egyformának látszó játékok két jól elkülöníthető csoportra oszthatók. Egyik a hagyományos Reversi, míg a másik csoport a WB-s (általában W2-3 D) kategóriába sorolhatóak, ez utóbbiak közt akadnak MUI-s,

vektoros, és grafikus karttyát támogató alkotások is.

A WB-s Reversi közül nagyon sok igen jó alkotással találkoztam, de nekem személyesen a Whitleion, azaz a Fehér-Oroszlán tetszett a legjobban. Természetesen ez is kultúrát (WB2-3.0), sokfélekeppen parameterezhető program, mint ahogy az ember el is várja egy Amigas rendszer programtól. Ami igen tetszett az a help rész, ami be is mutatja a játék szabályait.

A másik két program a PB.Switch (Push-Button-Switch) és az igen nagy meglepetést okozó Jelly-Othello. Ezt az eredeti ötletű játékot Amosban írta Paul Burkley.



Miert is más? A játék szabályai itt sem tér el az eredeti ötlettől (még szép), de a kivitelezése igen érdekes. Először is a tábla alakja nem hagyományos, másrészt a korongok lerakása sem a jól bevált hagyományokat követi.

A játékokban a zöld (spenót), és a piros (paradicsom) „pacak” kuzdeime folyik. A főzelek-korong lerakása, vagy inkább berakása bedobása a táblára egy kanál segítségével történik.

## Move in

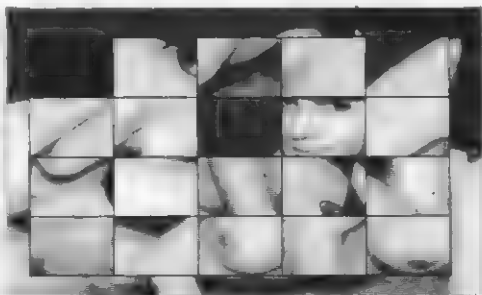
Ime az első, bár remelem NEM az utolsó magyar Shareware játék amit kaptunk.

„A játék a mozaik játékok egyik Amigas képviselője, lut A500-A4000 gépeken is. A gép megmutatja egy eléggé lenge öltözötű hölgy képet, majd kockákra bontja és összekeveri. Felada-

tod, hogy a képed lárad. A kockákat a To-logatóhoz hasonlóan lehet tologatni az üres helyre, a jobb eger gombbal. Segítseget, azaz a teljes képet a bal egergombbal kérhetünk.”

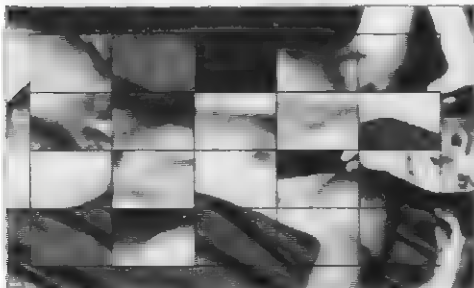
Itta Varga Sándor a játékhöz mellé-

kelt rövid ismertetőjeben. A játék egyenként öt pályás, azaz öt képes, password és Cheat password megoldású. Egyetlen kisebb hibát találtam benne, az eger kezelése picit lassú. De én is tudom, hogy Amosban elég



nehézkés gyors és állandó egérgomb figyelemst elemi, talán használhatóbb az Amal utasítás erre a célra. A program regisztrálható negy darab szaszasért. A szerző a játék mellett a leírást és a teljes forráslistát is elküldi.

Varga Zoltán  
2500 Esztergom  
Mátyás király út 23.





## COARSE ANGLER

Végre!

Csak hogy már valakinek eszébe jutott egy igaz horgász programot írni Amigára. Régés-régen C64-en is találkoztam hasonló alkotásokkal, illetve az 1995-ös évben jó pár hasonló alkotás jelent meg PC-re.

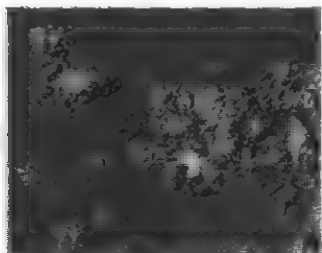
Ezek persze a Windows és a multimedia jegyében fogantak, s mivel kötelezően mindegyiket kipróbáltam, hát elmondhatom, nem cseréltem el az Amigás két lemezes verziót az előbbi CD csodák egyikére sem.

Mivel igen szeretem a hasznos időtöltést, vagy mások szemében időpazarlást, télen sajnos rajtam kívül álló okok miatt hanyagolnom kell. Epp ezért nagy érdeklődéssel indítottam el a játékot(?), és nem csalódtam benne. A horgász „emulátor” valódi pecás élményt jelent, teli szalaggal és persze mergetéssel!

Jatszhatunk komplett horgászversenyt, gyakorolhatunk, azaz szabadon kedvűre horgászhatunk, én is többnyire ezt választottam. Összesen 12 pályra, vagyis horgászhelyszín közül válogathatunk. A helyszínek, azaz a horgász leshegyek más-más stílusú felszerelést és csalit igényelnek. Az egyiket a tavi horgászat, míg a másikat a gyors folyású, folyami horgászat élményében lehet részünk. A horgászat paraméterei a képből oldalán látható öt ikon segítségével állítható be.

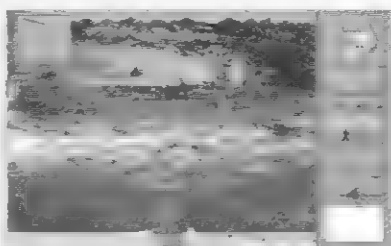
### Galleons V1.0

A Sublime software, az angliai Plymouth városába található csapat mely elhatározta, hogy csúcs minőségi Shareware játékokat fog gyártani tucat-szám. Első alkotásuk a Last Lap c. autóverseny program volt (erről legközelebb), a második játékuk pedig a fenti Galleons.



## Ikonok

1. A bot, horog és az úszó típusa, valamint az ereszték nagysága, illetve a fenekező felszerelés
2. Milyen csalit használunk (10 db).
3. Új pálya választása.



4. Két csik, ebből egyik a bedobás, a másik a „fárasztás”, és a feszítés erősségére utal
5. Horgász eredmények adatbázisa

## Kezelés

A játék során mindkét egérgombot használhatjuk (kell is), de más-más célra. Például a fenti első menüből (csali, horog) a jobb egérgomb használatával tudunk visszatérni a horgászat helyszínére. Bedobás, bevágás és fárasztás a joy segítségével lehetséges, az orsó lekerése pedig a tűzgombbal történik. Kezdetben minden bizonyítanál nehezségek lesznek a bedobással, de pár próbálkozás után könnyen megtanulható a művelet (ne nyomkodd a tűzgombot)

Beválni a joy hátrahúzásával, fárasztani és kiemelni a joy hátra + tűz kombinációkkal lehetséges.

## Jó tanács

uszoval csak az állóvizekben horgász. Az eresztéket a felső vízrétegre állítsd, és csaliként használj kényeret vagy kukancát. Ha nincs kopas variálj a csalival, és akár aprónként (tűzgomb) kitéle is

A program egy lövöldözős, üldözésses hajócsata, sajnos csak két játékos részére. Tulajdonképpen nincs semmi új elem a játékban, ellenben a grafika és a játék desingje nagyon jóra sikerült. A két közepken hajó mozgásfázisai és animációja nagyon finomak, a szövegek kivitelezése pedig igen szépen sikerült.

A játék célja, hogy a szövegek közti manőverezve kilőjod agyúkkal a másik hajót. Az ellenség elsüllyesztéséhez 5-6 teltitalat elég, utána kezdődhet előlről a csata de más helyszínen. A játék elején konfigurálható az elsüllyesztéshez szükséges találatok mellett az agyu és a golyó

A csapat következő játékai a Light speed, ami iron típusu game, és a Last Lap2 lesz. A Galleons A500-A1200 is

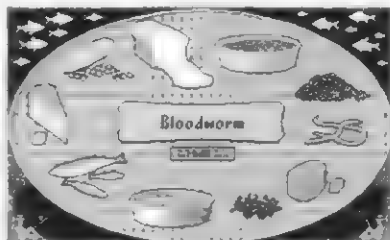
huzható az úszót. Ha egy-két percen belül nincs kapás, már nem is lesz.

Versenynél a halfajok szerint értékel a pontszámot (100 pont már új rekord).

Bream (deverkeszeg): 10  
Carp (ponty): 30  
Chub: 5  
Crucian Carp (ponty): 8  
Eel (angolna): 5  
Grayling: 15  
Perch (ág?): 5  
Pike (csuka): 50  
Roach (svábbogár?): 5  
Tench (compo): 10

A regisztrált verzió ára \$6 00, amiért egy HD install és egy nyomtatott leírást is kapunk. Ezenkívül további expansion (helyszínek) lemez ígeretét. A játék 2 lemez és jól fut A500-A1200 gépeken, no és lényeg ő egy 32 színű Amos alkotás, és jóóóóóó!

VFM Shareware,  
31, First Avenue,  
ROTHERHAM  
South Yorkshire,  
S65 2RW England



működik, bár ez utóbbi gépeken nagyon (tul) gyors, akarcsak a Last Lap

Sublime Software  
25 Cotehele Ave  
Pnnc Rock  
Plymouth, Devon  
England PL4 9NQ

**FIGYELEM!**  
Itt az ideje, hogy teged is megismerjen a világ! Ezért arra kérünk, küldjél sajtócsatlós PD, vagy SW játékot, a róvid számúra. Lehetőleg mellékelj hozzá nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet, címedet leközölhetjük-e. A lemezt természetesen visszaküldjük.  
GURU • 1399 Bp., Pf. 701/765

Angler

# Revelezés

Tízletem hölgyeim és uraim, legyelek udvarozni az új év első amigás levőre a kalmából kimondottan sokat, minthogy fel perceltem gondolkodtam rajta mi a fitynevel kezdjem, hiszen ilyenkor mindenféle újv badarságokat szoktak az embereknek nyomni, de jelenleg eppenseggel nem vagyok ugymond a legalkalmasabb állapotban lelkesítő és önbizalmat generáló odak zengedezésehez. Piliatnyilag meglehetősen ehés vagyok ugyanis, és mint az talon közfudott ehés Brázi sokka inkább sorlesztaban sull husrol almodik mintsem levrov bevezető szövegről. Ezért inkább hagyom is az egeszt gondolatot az introban ugys it valaki valamilyen újv: rzsal (juz eszembe, a lina: kaja se rossz) és nem husrom tovább az idől forpocással, tutira kól feleslegesen várak rá hogy valami okos és értelmes szemet csillogtató bölcsesség bugyogjon la böleim. Jójeneik inkább azok a levelek amik meg a múlt evől maradtak a nyakamon valamilyen találós felreertes következtében. Fel nem foghatom, hogy miért nem kerültek meg zudaba. Am nincs mese, itt vannak és különben is be kell ejnem ezekkel huszem ma újv napján (amikor a fene tudja miért, de rámtört a levrovírasi kyszer) a postásbocsk meg a masnaposok almodt alusszak a szilveszter buli után a fites és ropogás levelek hordasa helyett. Kisrít ingyem őket de tényleg csak kicsit, mert az alvós és a piri az nem rossz, viszont a másnaposan történa felrebrés esete nem tartozik kimondottan a kedvencem közé. Akkor emől ennyit, gye-nunk.

## Negatív hangulat oszlatás

Hello GURU Team! Előszörban annyit, hogy veszem az Amiga GURU-I és a PC GURU-I is, a CD GURU-I nem. Ebből találat-hatjak, hogy milyen gepem vannak ott-on, és mi nincs (meg) beraiva az egyike. (Na ne. Muszaj ilyen feladványokat generol-nod amikor ehés vagyok??? - Brázi!) Lelekben mindörökké amigás maradok és va-gyok, de kénytelen voltam az 1200-esem mellé venni egy peceet-l, mert annyira PC központu az egyetem (nem igaz, csak mű), hogy anélkül nagy hanyatnyba kerültem vol-na. Persze ez nem mint mennyezsebből, a részleteket most hagyjuk. A PC-központhuság sajnos az egész számítastechnika világira is igaz, ezért az amigás szöfverpangás és a játékehsegem is lehet, hogy előbb-utobb rá-vett volna a fenti lépésre.

Hát igen, ez bizony sok amigással elő-fordult. Jellemzően azonban nem is éppen mostanság, hanem korübelül egy eve (ha jól emlékszem de lehet, hogy kétfő) volt ez tipikus jelenység. Mostanra már szerencsere egy látszik, hogy akiknek Amigaja van az meg is marad mellette. Talán az Amiga szöfverpangás is ellenkül egy kicsit az újrele-des eredményeikpe vannak erre utala-jelek. Azt hínni persze erős zoofopia, hogy egykört fénykört elér: vagy túlszarnyalja va-

laha is, de ha egy aranylag jó szöfver és hardveralkatlanság lenne a jövőben, az is bőségesen megfelné. Ez persze az en hozzátállasomat tultrazi, hiszen nekem elég komoly hanyingerem van a PC szöfverek nagy részétől és bizony azon a platformon is megelegednek a jelenleg megjelentő szöfverek kb egyharmadával. Feltéve ha azok minőségiek lennének, mint ahogy most nem azok, bármennyire is próbáljak ezt a nagykazonsséggel elhárítani.

Szomoruan lapasztiom, hogy ez a ne-gatív hangulat megjelent az Amiga GURU lapján is. En ezt a lapot többek között azért veszem, hogy tartsa bennem az amigás lelket. Viszont ha majdnem mindenhol (intro-ban, hiekbén, levelezésben, ECTS beszamo-lóban) azt olvasom, hogy az Amiga haldok-lik, hogy már szinte senki se fejlesz rá, vagy ha igen, az volt az utolsó programja stb., ak-kor valószínűleg az ellenkezőjét éretek el ve-le. És ha [jaj!] esset nem kezdünk mondatol! Na mndegy! (És akkor mi van? - Brázi!) el-szül az amigás lelkeim és már csak PC-vel foglalkoznak, akkor nem lesz miért az Amiga GURU-t vennem. Ne értesetek felre az nem fe-nyegetés, ez tény. Tudom hogy azok is te-nyek, amit írtok az Amigáról. Ezért nem is hi-baztatnak benneteket, csak azt kérem, hogy fontoljátok meg, amit írtam. Talán a negatív jellegu kommenteket, szubjektív véleménye-ket lehetne csokkenteni. Azt az olvasó is lá tudja alakítani a tények alapján, nem kell ezen még rontani.

Erre csak azt tudom mondani, teljesen jogos amit írtál. Arról van szó egyebkent, hogy mi a tényeket közöljük az újságban amik az utóbbi időben nem voltak éppen szívmelengetők, és ez úgy látszik mindenkit megviselt. Ebben komoly szerepe volt annak, hogy nagyon sokak az Amigáról és a Commodore-ról annyit lehetett tudni, hogy nagy csod az egész és slussz. Namost ez egy amigást nem éppen hangol jó kedvre, meg miniat sem. Amikor az Escam megvete-lte a cég maradványait, akkor lehetett azt remélni, hogy vegre történik valami. Szeren-csere történt is, bár nem éppen sok, mind-össze annyi, hogy a régi A1200 és A4000 gépeket újra gyártják nem ki kozmetikai-za-után. Az érdekes az volt az egészből a hír felroppenése és a gyártás beindulása után, hogy nem tudtak kilegírteni a keresletet ami akkor meg jól is jelenthet. Jelenleg pe-dig olyan stádiumban van az egész úgy amikor meg nem sok minden lehet tudni a jövőről, ígérteket vannak és remélhetőleg termékek is lesznek. Erre nem mondhatok mást, mint amit a vak ember is mond, vagyis majd meglátjuk. Azért pedig, hogy kicsit fartsam benned a lelket és ne legyek teljes-sen negatív, elarumol nekem a saját véleme-nymet, mely szerint gyógyulásnak indult az Amiga és ha egy kis szerencseje van akkor meg is gyógyulhat.

Lehet, hogy nem minden amigás érez így, mint én. Sőt remelem. De nem árt, ha f-

gyelembé veszték azt a fényt, hogy ti vagy-tok Magyarországon az egyetlen Amigával foglalkozó lap (szegény diskmag-ok is elhal-tak, vagy alig terjednek el) így a ti szavatok-nak e temában igen nagy súlya van.

Persze ha van kinek elmondani a szá-vanikat. Nem mondhatom, hogy amióta ez a lap teljesen amigás lett, azóta ugrásszerű-en megnőtt volna a példányszám. Sőt Eb-ből sokat dolgoz konvonalakozódnak előttem, de egészen egyszerűen nem akartam elhír-ni, hogy olyan keves amigás van csak az or-szágbam mint amennyien veszik a lapot. Re-melem nem féltek bennünket halira azzal hogy nem veszítke meg az újságot. Vagy esetleg nincs is ránk szükség? Rajtatók mű-lik.

Szerencsére akadt egy-két pozitív do-x is, pl. a Ray-Trace rovatban a Babylon 5, vagy a levelezésben is volt olvasni egy új lemezüszágról. Mas Allitolog hivatalos a hír, miszerint az Escam '96-97-re tervezi az új, RISC alapú Amigák kiadását. Ti mit szóltok ehhez? Vajon elérhet-e még egyszer az Amiga a hajdani fénykört? Vajon biznak-e az emberek még (és a software cégek) az Amiga nevében? Mert akkor felek, hogy a ma-gunkidajta tanitukusok kevesen vannak ah-hoz hogy elvettben maradjon. Akkor valami újit, valami letelezetelitalival kellene elocál-ni, úgy mint '85-ben. Kérdés, hogy lehet-e még valami igazán csodálatosot mutatni a pecés „csodák” világában. (, ) [Kis János Budapest]

Nem azért mondom, de a pecés „csoda-k” világában nem olyan nehéz újat mu-tatni, arra még egy A1200 de még egy me-zet A500 is képes. Miellesleg ha a kérdéseid-re normális választ tudok adni, akkor minden bizonynya komoly jostehetség lenne az azonban sajnos nem vagyok. Egyedül azt tudom biztosan, hogy soha többé nem ér-heti el az Amiga a hajdani fénykört, dehat ezt már megirtam és azt is, hogy ez még nem is lenne feltétlenül bór. En reményke-dem benne, hogy ezekből a beígért gépek-ből lesz valami és sikeresekek lesznek. Epp a minap olvastam valahol, hogy a Commo-dore márkanév meg mindig jól cseng az emberek füleiben és még nem felejtettek el igazából pedig nem hínnem, hogy egy ak-kora cég mint az Escam úgy megvesz vala-mit, hogy nem lát benne fantáziát. Szoval nyugi kispajtasok, nincs itt minden elveszve.

## Ugyanazs pepitában

Kedves GURU Team! Először is boc-s, hogy surgettekek benneteket egy levelezo-lap formájában, de már nagyon ki voltam ehezve egy kis GURU-ra. Természetesen idő-közben már megírt az okt-nov-i összevont szám melyet halam és közönletem (úgye ugye? Szolgáljon ez mindenki másnak is ta-nulssággal aki nem bírja időnként klválni az újságot. - Brázi!) Általozgatva és bele-le-fel-szelolvasgatva eszembe jutott (írtam fordul elő velem) néhány észrevétel, melyet szerel-

nek megszámolni vételek. Először is tudniuk kell, hogy Ido, 3 éve egy Enterpise számítógépen (úzm az ipart). Úgy hozta a sors (na, meg az EP-ek istene), hogy most le fogom cserélni a gépet egy Amiga 1200 nevezetű csodaszámúra. A GURU majdnem minden szoma megvan, s ami nincs, azt hamarosan meg fogom rendelni tőletek. (Ez egy rendes dolog - Brazília) Végül is a GURU-nak (vagyis nektek köszönhetem, hogy az Amiga mellett döntöttem, ugyanis eleinte egy 386-ost akartam venni [unsten, mi lett volna belőlem?]) En örülök, sőt nagyon örülök annak, hogy hamarosan (napokon belül) az Amigasok népes táborát fogom gyarapítani! De! Nem szeretném, ha veletek is az fordulna elő, mint az EP-ek egyfajta újságával, az Enterpressel! Nem tudom, tudjátok-e, hogy ez egy 2 havonta megjelenő (de van amikor kerek 4 hónapot kell a vami!) kiadvány és minden év végén reszketnek, hogy jövőre meg tudnak-e egyáltalán jelenni, lesz-e annyi előfizetőjük, hogy ne legyen veszélyes a lap. Szóval NAGYON NEM SZERETNÉM, ha ugyanezt megtörténne veletek is! A mostani GURU tele van ilyen utódsókkal! [.] (Kornel Sándor, Nagygyimand)

Hat tudod az az igazság, hogy mi sem szeretnénk ha meg kéne szűnni az Amiga GURU-nak. Ez a lap igazán a szivunkhoz nőtt már és igazán kar lenne érte, legalábbis szennem. Azonban mint azt nyilván mindenki nagyon jól tudja, egy újságot általában nem azért csinálnak a népeknek, hogy remek veszteséget termeljen. Nos, a GURU is ilyen, vagyis muszáj nyereségesnek lenniünk ahhoz, hogy a lapot ki lehessen adni. Azt hiszem ez egyértelmű. Megígértem neked, ha nyerek a lotton néhány százzal, akkor az Amiga GURU vastagabb és olcsóbb is lesz. Erre azonban sajnos még várnotok kell egy kicsit, mert mostanában nemigen nyertem semmit, persze úgy elég nehéz ha nem is lehet az. Szóval a végkövetkeztetés egészen egyszerű: ha van annyi ember aki megveszi az újságot megfélelő példányzombában, hogy valami kis nyereség kerekedjen ki belőle, akkor a lapot ki lehet adni, egyébként nem. Nyilván az Enterpress sem lehet olyan nagyon könnyű helyzetben, nem hinnem ugyanis, hogy olyan nagyon sokan használnak ma meg Enterpress-t, hiszen mindenki által előbb vagy utóbb nagyobb teljesítményű és korszerűbb gépekre. Mint ahogy azt te is tetted. Namost az Amiga GURU esetében valami hasonló a helyzet. Amióta a lap csak Amigával foglalkozik, azóta az Amiga tulajdonosok szinte csillag a boldogságtól, viszont az eladott példányszám egészen komoly mértékben csökkent. Ennek ellenére mint talán észrevettétek meg mindig megvagyunk, és lehet, hogy kezdhel amit most mondtok, de csak és kizárólag tőletek, vagyis a vásárló és olvasókönzegetől függ hogy meddig létezzünk meg. No de ezt már az előző levelbe is megválasztottam alig néhány sorral feljebb. Egyelőre nyugi, meg nem küldjük a leveleket, amiben megkérdezzük, hogy akarjátok-e az előfizetéseket PC GURU-ra konvertálni.

## Hirdetés helyett sör

T. GURU Team! Pár hete küldtem egy hirdetest amelyben egy C1084S monitort szerettem volna eladásra hirdetni 14 000-ért. Mivel a monitort már elvitték (máshol is hirdetem) ezért a hirdetésre és a hirdetés díjra se tartok igényt. Valamelyikőtök vegyen magának 2 dobozos söröt vagy amit akarok, de please ne jelentessetek meg a hirdetest ha még nem szerkesztettétek be a söröveket! Thorax (Fabian Zoltán, Papa)

Nos, arról fogalmam sincs, hogy azóta bekerült-e a lapba a hirdetésed vagy sem, de ez a hozzáállás mindenestre pozitív, már ami a söröket illeti. Lassd mennyire jó vagyok hozzád, én elváltam a sörök beszerzését és elfogyasztását is, de lehet, hogy amilyen nagy szerencséd van nekem már beszerkesztették a hirdetésedet és így aztán a tartót is felszámították érte. Na majd utána ezek. Viszont mint említettem volt, ez a hozzáállás fetszik, így ha valaki szeretne ilyen módon hirdestet feladni, akkor annak a közeljövőben természetesen semmi akadály. Mindössze írjátok a hirdetés szövege magot megjegyzésként, hogy azt nem kell megvárni, valamint a hirdetés díját felajánljátok nekem sörök vásárlásának eszközésé végett. Ha hirdetésszöveget nem írtok, az se nagy baj...

## Tanácsadó szolgálat

Tisztelt GURU Team! Elnevezést hogy velemmel zavarom a szerkesztőség munkáját, de van néhány kérdésem amire nem tudok máshol választ kapni. [.] Elérkezett az idő rendelkezésemre al a megfélelő főtte hogy lecsereleim kisze idejeltmül A500-asomat de mire? Most egy kérdészont fogok tudni [Nosza rajta. - Brazília] A 3000-est lehet-e kapni AGA chipsettel? Alapkiepítésben mennyi, milyen memóriát tartalmaz, hogy lehet bővíteni? Nagy nyomás nehezedik rám a szuleim részéről, hogy IBM komp. gépet vegyek, de nekem az Amiga fellet meg legjobban. Hogyan lehet "kételtu" egy Amiga? Milyen gépet milyen kártyával lehet PC-ve aialatni, hogy mindeket módban lakelelen működőkepes legyen? Van-e a 3000-ben PCMCIA? [..] (Szabo Geza)

Eltoljaram mar most kijelentem, hogy nem fogok neked semmilyen gépet sem javasolni, azt mindenkinnek magának kell eldönteni, hogy mit vesz. Viszont a kérdéseidre megpróbálak korrekt módon válaszolni, amivel talán könnyítek a választást eldönteni. Tehát nezzuk sorban, vagy legálabbis nagyjából sorban. Sajnos az Amiga 3000 nem kapható AGA chipsettel, sőt mi több, szinte már egyáltalán nem kapható. Legálabbis nem gyártják, pedig nagyon jó kis gép. Ha esetleg megis ívet akarna venni akár használtan is, azt tudnod kell, hogy AGA-ra nem bővíthető, PCMCIA (újabbban PC-Card a neve) nincs benne, a RAM bővíttessal is lehetnek gondjaid mert a 3000-est meg nem a szabványos SIMM modulokkal történő bővíttessal terveztek. Továbbá IDE winchestert sem lehet beletárolni egyszerűen, mert ő a SCSI-t szereti. Ha a 3000-es

kategóriájában gondolkodsz, akkor az Amiga 4000/030 jó választás lehet akár az AGA, akár bővíttességre szempontjából. Esetleg van olyan lehetőség, hogy A1200 + turbokártya csak azt megienetesen nehéz tovább bővíteni. Azonban azt meg kell jegyeztem, hogy teljesítmény szempontjából a megfélelő kártyával tuningolt 1200-es jobb mint a 4000/030, sőt akár meg a 4000/040-nel is sokkal jobb lehet amellelt, hogy olcsóbb is. Természetesen a 4000-esek is bővíttelők turbokártyával, csak akkor már kicsit sokba kerülnek úgy összességében. Amért jó választás lehet a 4000-es sorozat az az, hogy kártyákkal modulárisan bővíttelők, mint amire neked is szükség lehet ha mondjuk PC kompatibilisse akorad tenni a gépet. Sőt, akár Macintosh kompatibilis is lehet mert egészen jó kis emulátorkártyák kaphatók, hogy mást ne mondjak ilyen pl. az Emplat, ami többplatformos emulációt tud csinálni. Legalábbis ha jól emlékszem és nem keverem nagyon össze valami másval. Emulátorkártya kapható 1200-eshez is, így amennyiben azt a típust választod sem kell lemondani a PC kompatibilitásról. Szükségmegoldásként lehet csak szoftveres emulációt is csinálni, viszont az csúgálósú, mindenképpen turbózt gépet kell hozza, és azt el kell ismerni hogy a mostani szoftveres PC emulátor programok egészen tisztességesen oldják meg a problémát, turbós gépen akár meg használható minőségben is. Nos, doloheban kb. ennyit mondatok neked útmutatásképpen, legálabbis ami a jelenlegi hardverekre vonatkozik. Hogy mit hoz a (közel)jövő azt meg senki sem tudja pontosan, voltak hírek valamilyen 030 alapú A1200 utódról meg ílyesmi, de ezekre inkább ne alapozz amig valami konkrétumot nem olvasol róla valahol esetleg pont itt a GURU-ban. Na ennyi, remelem tudtam valamit segíteni.

És akkor most itt a vége, fuss el véle. Ezt csak úgy figyelmeztetésképpen, nemeg azért mondom, mert már regen mondtam és nehogy elfelejtétek a nagy kavalkádban veletlenül. Ja és persze mintegy finoman szeretném vele felhívni a figyelmeztetést hogy a levél valami egészen elhanyagolható időn belül véget ér, így aztán vagy kezdjétek el előlőri olvasni vagy pedig lapozzátok tovább. Sose lehet azt tudni, hatta van valami más érdekes is az újságban. De ha esetleg mégsem találjátok semmit akkor se essétek kétségbe, egy hónap múlva ímet találkozzunk. Addig bajtök ki valahogy. Na pa

Brazília

Úi levél írás közben jollaktam. Igaz ugyan hogy nem sorstelszaban sült husikaval, de tulajdonképpen mindegy, a lényeg a lényeg, vagyis vegre tele a pocak. Ettől persze nem csak az emésztésem, hanem a jókivanság-generáló agyletkerényem is megnadull, am heveny helyhiány esete miatt entek be mindössze annnyival, hogy mindenkinnek Amigában gazdag boldog ú eszendőt kívánok. A többit majd lerom jövőre feltette hogy addig nem felejtlem el. .



# CHEAT MODE

## Alien Breed 3D

|                           |                   |
|---------------------------|-------------------|
| Level 1) The Gate         | KLJLJFFNNFFNNFF   |
| Level 2) Storage Bay      | KOEFFNNFFNNFFNNFF |
| Level 3) The Sewer        | MIGMBCEPLGNFFNNFF |
| Level 4) The Courtyard    | KPKOAPPPNNFFNNFF  |
| Level 5) System Purge     | NBKCJEOOCFFNNFFNN |
| Level 6) The Mines        | POKLUPOJNFFNNFF   |
| Level 7) The Furnace      | CAIEDOPONHFFNNFF  |
| Level 8) Test Arena Gamma | HPKIMOPPNHNNFFNN  |
| Level 9) Surface Zone     | LLKOEPPNNFFNNFF   |
| Level 10) Training Area   | LOKOCNPPCLJLJGO   |
| Level 11) Admin. Block    | FCMKHCPPLPOFFNNFF |
| Level 12) The Pit         | DHCGGGOPFFNNFFNN  |
| Level 13) Strata          | OLLKPPFFNNFFNNFF  |
| Level 14) Reactor Zone    | OLLKPPFFNNFFNNFF  |
| Level 15) Cooling Tower   | LLKPPFFNNFFNNFF   |
| Level 16) Command Centre  | OLLKPPFFNNFFNNFF  |

## Mega Man 7

|            |                     |
|------------|---------------------|
| Level 1 -  | 8735.2517.4416.8362 |
| Level 2 -  | 8735.2716.4412.8372 |
| Level 3 -  | 8735.2586.7412.8332 |
| Level 4 -  | 8735.2716.8416.2332 |
| Level 5 -  | 8335.2756.2457.2232 |
| Level 6 -  | 8335.2746.2447.2232 |
| Level 7 -  | 1275.3746.2543.8332 |
| Level 8 -  | 8255.3546.3547.8172 |
| Level 9 -  | 255.3456.3543.2172  |
| Level 10 - | 1275.7656.3543.8833 |
| Level 11 - | 1215.7646.2447.2833 |
| Level 12 - | 8275.7256.2447.8833 |
| Level 13 - | 8275.7444.2447.2831 |

## Beneath a Steel Sky (CD<sup>21</sup>)

|           |           |          |
|-----------|-----------|----------|
| 1-000000  | 2-709124  | 3-192837 |
| 4-465380  | 5-304612  | 6-754267 |
| 7-180283  | 8-986254  | 9-280870 |
| 10-648912 | 11-326355 |          |

## Superfrog CD<sup>21</sup>

|            |            |
|------------|------------|
| 1/2-742891 | 1/4-100101 |
| 2/1-167892 | 2/2-230272 |
| 2/3-324705 | 3/2-099610 |
| 4/1-612714 | 4/2-090210 |
| 4/3-149632 | 4/4-014400 |
| 5/1-131072 | 5/2-940317 |
| 5/3-470914 | 5/4-490902 |
| 6/1-830521 | 6/2-680518 |
| 6/3-711222 | 6/4-720223 |

## Lotus 2 (CD<sup>21</sup>)

|           |            |
|-----------|------------|
| TWILIGHT  | - éjszakai |
| PEA SOUP  | - kódot    |
| THE SKIDS | - havas    |
| PEACHES   | - sivatag  |
| LIVERPOOL | - sztrada  |
| BAGLEY    | - mocsar   |

## Impossible Mission 2025 (CD<sup>21</sup>)

|                |                |
|----------------|----------------|
| 1-2 - CLQLCXFX | 1-3 - CPQHFXGK |
| 2-1 - CTQEEQXD | 2-2 - CXQAZQPI |
| 2-3 - DAQVAXZI | 3-1 - DEQSHXLC |
| 3-2 - DIQOVXQF | 3-3 - DMQ*YXVN |
|                | * = H VAGY K   |
| 4-1 - DQGHVXJP | 4-2 - DUQ*QXGJ |
|                | * = P VAGY F   |
| 4-3 - DYQDQXBM | 5-1 - ECQEGXXO |
| 5-2 - EGQBNXED | 5-3 - E*QBIXOM |
|                | * = H VAGY K   |

## Der Cloul CD<sup>21</sup>

| Levels   |          |           |  |
|----------|----------|-----------|--|
| 2 030673 | 3 145367 | 4 823264  |  |
| 5 253153 | 6 569875 | 7 028074  |  |
| 8 361791 | 9 477321 | 10 786186 |  |

## Zeewolf pályakódok

IMAGO, TIBURON, MARTEN,  
GANNPAY, ARGUS, SOCKIN

## Railroad Tycoon Deluxe

Shift + 4-re milliómosok lehetünk.

## Pinball Fantasies kodok

Fairplay, Earthquake, Extraballs  
Digital Illusions, Thesilents, Andreas  
Fredrik, Ulf, Markus  
Vacuumcleaner, Highlander  
Techstuff

## Silly Putt

A High score táblába írjuk be  
HEADLIKEHOLE.

Ezután az F1-F10 billentyűket  
használhatjuk a cheat menüre (CTRL  
és SHIFT is)

## StarCraft

|                   |
|-------------------|
| 02. BJRQAAAAAAMM  |
| 03. CFQQQAAAAAKOL |
| 04. DFQQQAAAAAEDL |
| 05. EJQQQAAAAAEOK |

## SWIV

Allítsuk le a játékokat, majd gépelljük  
be. NCC-1701 + RETURN

## Theatre of Death

Egy kód a játékból.  
5640531D482C3

## Transplant

Levelcodes 1. játékos

## 020: FE0HRWBXE 040: DVQSUQOQG

|                       |                |
|-----------------------|----------------|
| 060: ELFOIMDEN        | 080: LRAZYJYWB |
| 100: LIOFAMRHW        | 121: JYMSTFWPO |
| 140: WDFQASASGO       | 150: XCRMCIKIA |
| 160: XLPEENTOT        | 170: VVPWWVZQF |
| 180: XKFVARMYT        | 190: VXSTMCHOF |
| Levelcodes 2. játékos |                |
| 020: FDOHMOUFU        | 040: EJDMSZGWE |
| 060: DVUHFHGT         | 081: LCBZEIUMB |
| 090: JANTSOHYU        | 102: LVOATRQNG |
| 110: KXBLEUWHW        | 120: KUENGGBDY |
| 130: XMPNLNLDLM       |                |

## Trochris

### Levelcodes

|               |              |
|---------------|--------------|
| 2: STACKEMUP  | 3: GUARDIANS |
| 4: ONTHEROCKS | 5: FREEFALL  |
| 6: ROUGHRIIDE |              |

## SECOND SAMURAI

### (LEVEL CODES)

|              |              |
|--------------|--------------|
| 2-"1RY4YX5Z" | 3-"EW2JZDQM" |
| 4-"AEBJP3KM" | 5-"AJAXZBNL" |
| 6-"EGYUHXZ5" | 7-"T4LS02V5" |

## SECRET OF MONKEY ISLAND HI

Nyomjuk meg a CTRL W-t a játék  
befejezésehez.

## SENTRY (THE SENTINEL)

### Level Codes

|                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| 03-"70511958"   | 08-"16257084"   |
| 10-"43428170"   | 11-"40556356"   |
| 18-"68627185"   | 19-"55742564"   |
| 36-"97578966"   | 50-"61185004"   |
| 061-"26060764"  | 066-"68657887"  |
| 080-"18452261"  | 103-"36873128"  |
| 127-"06567770"  | 150-"92856449"  |
| 169-"16788555"  | 196-"72957558"  |
| 205-"78908712"  | 225-"38546570"  |
| 300-"49703885"  | 400-"82065427"  |
| 449-"00297522"  | 514-"13679994"  |
| 610-"39557944"  | 704-"09548849"  |
| 0818-"36852626" | 0906-"42666746" |
| 1000-"91569547" | 1058-"53527981" |
| 1102-"76188275" | 1197-"56217748" |
| 1309-"13643654" | 1400-"79380940" |

## SPELLBOUND

|          |          |          |
|----------|----------|----------|
| 2-"HEY"  | 3-"OUDI" | 4-"DYOU" |
| 5-"CALL" | 6-"MYPI" | 7-"NTAW" |
| 8-"OMAN" | 9-"NUTS" |          |

A cheat-ekért megatharx Kiss Imré-  
nek és Deak Kriszthannak!

# POP ZONNA

## FastExec 1.1

### Egy kis gyorsulás

E segédprogramnak azon A1200 tulajdonosok vehetik hasznát, akik valamilyen 030-as alapú turbokarttyával rendelkeznek (pl. Blizzard, GVP). Mivel ezen karttyák telepítéséből adódóan az exec.library a CHIP RAM-ban nyílik meg, míg a többi library már a kártyán található 32 bites FAST RAM-ban. Ez némileg lassítja a gép sebességét, mert a CHIP RAM elérése lassabb mint a FAST RAM-e.

A FastExec segítségével lehetőség van az exec.library megnyitására a FAST RAM-ba irányítani, mindezt egy újraindítás a dolog ára. A program főbb feladata, hogy többek között a VBR (Vector Base Register), a CHIP memória prontosása, a cache engedélyezése is állítható segítségével.

A program shareware, regisztrációs díja \$5, vagy 20 svéd korona.

## BootSelector 1.31

### A 3 több mint 2

Egy sok memóriát igénylő játék, intro vagy akár felhasználói program futtatásához sokszor keves a memória, amely a megszokott felhasználói környezeti beállítások mellett megmarad – főleg akkor, ha nagyobb színméltségű Workbench-csel fut a rendszer és nem rendelkezik a gép FAST memóriával.

A BootSelector lehetőséget ad arra, hogy az egérgombok lenyomási kombinációival választani lehessen a különféle indítófile-ok közül. A BootSelector működése során csak akkor nyílt képernyő, ha valamilyen konfigurációs probléma van, így nem okoz gondot akár az sem, ha a monitor nem támogatja a 15 kHz-es sorkvenciás üzemmódot.

A program freeware, de regisztráció esetén a szerző küld egy ingyenes update-et, mert visszajelezést szeretne kapni a programról. A pro-

gramnak létezik 1.3 alatti futó változata is. Javasolt 3 gombos eger beszerzése, mert az a három lehetséges választásról hatra növeli a lehetséges egérgomb lenyomási kombinációk számát.

## PicView V1.23

### Képkatalógizálás szűrőben

Már eddig is több képkatalógizáló program került bemutatásra a korábbi számokban, most egy újjal bővül a választék. A PicView a betöltött képeket – a datatype-ok felhasználásával – ikon méretben jeleníti meg egy ablakban.

Az elmentett katalógus visszatérítése gyorsan történik, mivel a ikonok is elmentésre kerülnek. Az ikon kiválasztásával lehetőség van információkat kérni a képről, ill. megjeleníteni teljes méretben. Azonban a beépített viewer néhány esetben a hibátlan ikon ellenére sem képes jól megjeleníteni a képet. Még szerencse, hogy bármilyen viewer megadható. Nagyobb gyűjtemények kezelését segíti, hogy csoportok hozhatók létre. Egy kép több csoportnak is a tagja lehet. Azonban csak nyolc csoport használatát támogatja a program, de ezek elnevezése szabadon megadható.



A jelenlegi – giftware – változat 16, ill. 32 színű képernyőt használ a megjelenítéshez, a későbbre ígert 2.0-as változat támogatni fogja a 256 színű, színes megjelenítést is. A program felhasználói felülete MUI-ra épül, továbbá a működéséhez OS3.0-t igényel (a datatype-ok miatt).

## ScreenClock 1.81

### Óra a kereten

Egy újabb segédprogram a régi célra: kijelezni a pontos időt, dátumot, a szabad memóriát úgy, hogy mindig látható legyen. Sőt, most lehetőség van a processzor terheltségének a kijelzésére is. Szóval van választék.

A giftware-ként terjesztett program lehetőséget biztosít arra, hogy a környezeti változásokon keresztül megadható legyen a kijelzés formátuma – mind a dátum, mind az egyéb adatok esetében. Megadhatók azon képernyők nevei, melyen ne jelenjen meg a ScreenClock által kijelzett információ. Egyébként mindig az aktív képernyőn jelenik meg a pontos idő.

A használatához OS2.1+ szükséges (mivel a locale library függvényeit használja a formátumot vezérlő stringek feldolgozásához).

## Vinfo V36.3

### Több információ

Egy kis segédprogram a sok, hasonló céllal íródott program közül, melyek azt tűzték ki célul, hogy a rendszer valamelyik parancsának szolgáltatásait kibővítsék.

Az operációs rendszer Info parancsával ellentétben a szabad helyet nem blokkokban, hanem byte-okban írja ki. Másik és jelentősebb eltérés, hogy használatuk nem kerülnek mountolásra az egyébként inaktív egységek (PAR:, SER: stb.). de lehetőség van agresszívabb scan-re is, melyek során a mountolás megtörténik.

A Vinfo MessageWare, azaz a szerző egy üzenetet szeretne kapni a felhasználótól. A program használathoz OS2.04+ és 20 kB szabad memória szükséges.

(JOCO)

# Interjú Tsunami-val, a Virtual Dreams kódérével

1995 őszén 2 híres finn személyiség látogatott el kis hazánkba. Ki ne hallott volna már a Virtual Dreams-ről vagy a CnCd-ről? Igen, e két csapat két szöveges codere, Tsunami/VD és Fraction/CnCd tartott 5 gyönyörű esznapot Budapesten. Természetesen a GURU is jelen volt (Lord Javától) és egy exkluzív interjú-t csinált a számotok-ra a világ – talán – első 3 coderének egyikeivel, Tsunami-val

**Lord:** Üdv Tsunami! Bizos vagyok benne, hogy azok akik valamit is hallottak már a demokról, ismerik a neved. A Virtual Dreams az egyik leghíresebb Amigas csoport és, mint kizárólag az egyik legnevesebb codere Te vagy. Ohyan produkciók, mint pl Assembly'93-as győztes intro, a híres 40k-s Chaosland a TP3-ról vagy az Absolute Inebriation és Psychedelic demok mutatják a talentumodat. De mégis mondanál valamit közenebbi magadról? Hogyan kezdted? Miért hagytad el a Black Robes-t (leg-híresebb finn csapat '92-ből – Lord) és alakítottál egy új csapatot? (VD – Lord) Probálkoztál-e kódolással más gépen is – így pl C64-en – vagy az Amiga assemblage volt az első megismerhetetlen számodra?

**Tsunami:** Még a korai időkben vettem egy C64-et melyen elkezdtem kódolgatni, ám hamarosan meguntam és végül is csak játszógtattam rajta. Mikor megvettem az A500-asom (1991 – Lord) újra belevágtam, ám mivel senki sem tudott nekem segíteni, így inkább grafikusként belepertem az első csapatomba, az Omega-ba. Borzasztó volt abszolút nulláról kezdeni kódolni. De végül is egy debugger(!) használatával sikerült rájónnom, hogy hogy is megy a dolog. Kaptam egy Reference Manual-t is, melyből egy csomót megtudtam a hardware-ről. Milyen sikerült az első rutinjaimat befejezni, nem t'om'm meg, hogy de már a Spaceballs-ban találtam magam coderként... Néhány hetet rá léptem be a Black Robes-ba, amelynek már tagjai voltak az újdonsült barátaim is (Jaco, Allen – Lord) és mely szerintem sokkal ütőesebb volt, mint a Spaceballs végül is már túl sokan lettek a BRB-ban és senki sem akarta kirugni a barátait és így jött az ötlet, hogy egy új csapatot kellene alakítani (bar először szóba jött, hogy belepünk a Sanity-be vagy az Andromeda-ba, ám azt gondoltuk úgy sem vennének be (én sem vettem volna be – Lord) és így végül is a Fairlight mellett döntöttünk.) Virtual Dreams lett a nevünk. Ami igazán tetszett a VD-ben az az, hogy sosem volt igazi "főnökünk". Ah akartunk csináltunk valamit és ha nem akartunk nem. Bár ennek ellenére asszem a VD elég sok intro/demó adott ki – mint mi említted a munkáidat a bevezetőben (egy az Ass'93 előtti dentrol kihagyva (amiben ugyebar az A3 Music Box-ából jól ismert Groo zene van – Lord), ill. az Absolute Inebriation-hoz semmi közöm (na most le-

buktam, most rohogetek – Lord) és a Psychedelic-nek csak a 2. partja az én munkám (persze a jobbik part – Lord).

**L:** Manapság sok legenda democoder kezdett különböző játékok fejlesztésébe. Tudjuk, hogy inkább demokat szeretsz imé, de nem tervezel valami commercial produkció (pl. util, játék) írását? És ha igen, milyen gépre fejleszténel legszívesebben programot? (Computerre vagy console-ra?)

**T:** Gondolkodtam már játék fejlesztésen, de még nem tudom, hogy konzolra vagy inkább PC-re kellene. Ez a cegedő is függ – de ha Finnországban maradok, akkor inkább saját magam kezdek egy PC-s játék írásába. Amiga már szoba sem jöhet egy csoma ok miatt így pl: ki venne meg a játékokat? Hol van "power" belőle? Ok, most mondhatnád, hogy A4000 De ki a fene venne csak A4000-esen futó játékokat? És ez a gép meg így is lassabb, mint a P100-asom. (68060 a megoldás? – Lord)

**L:** Sokat vitattál kérdés manapság, de Te mit gondolsz az Amiga jövőjéről? Az EsCom-nak sok ígérethez méltó terve van, hogy a jövőben az Amigát a világ ne csak játékgépként ismerje. Amigan maradsz vagy inkább áttörölsz vmi más gépre? (PC) Tudjuk, hogy mind a PC-nek és mind az Amiganak megvannak a maga előnyei és hátrányai, de Te pl mit szeretsz jobban a PC-ben, mint az Amigában amiért pl, érdemes lenne meg elindítós-odálni is?

**T:** Eleget vártam már. DE semmi sem történt. Az asztalomostan most egy Pentium 100-as áll az A1200-es helyett. Az Amiga egy kib\*\*\*\*ott jó gép de manapság már igaz-csak lemaradt és nehéz behozni a lemaradást. Az EsCom-nak van ám dolga rendszeren. Ám \$3 000 körülű 060-as és AAA nélkül nincs esélye a PC-vel szemben. Mindenestre sok szerencsét kívánok nekik, bár úgy látom pillanatnyilag ez nem elég. Meg 060 és AAA-val is nehéz megvenni a P133 & Matrox Millennium-ot. És a Pentium Pro (micsoda név!) Az intel leragadt valahol a multiban?!) Is valamikor most jön majd ki. És hallottam valami olyasmit is, hogy a Motorola ledől a 060-as gyártásával. Remélem ez azért csak remír!

**L:** Na és mi a helyzet a VD-vel, hogy visszaterjünk rá? Tervezték meg kiadni valamit a mi hön szerelt computerünkre? Vagy mindketten PC-s leszel?

**T:** A Virtual Dreams, mint csapat nem létezik már. Bár letezik egy Skull-Allen-Kerberos commercial VD. De most úgy tűnik, hogy nem lesz több Amigas VD produkció! Skull és én már PC-sek lettünk, Jaco most veszt egyet (mar volt – Lord). Kerberos már éveket ezelőtt eladta az Amigáját. Devilstar pedig Németországban dolgozik egy játék-ba. Talán Allen! Neki meg megvan az Amigája! Talán 6 csinál majd valamit a TP5-ra. Skull már nagyon jó PC-s coder, de semmi scene cuccal sem fog már kiadni

Egy jó kis süntön dolgozik (olyan mint az MPEG, Wavelets etc.) Én pedig most nagyon szeretek C-ben programozni. Bármit is írok, működik. (.)

**L:** Tudtad azt hogy van egy Tsunami nevű software cég is? Egyebként honnan származik a Tsunami, mint név? Egy kicsit japánosan cseng nekem.

**T:** Ja, tudom, hogy van valami irtó rossz software cég is, akiket szintén Tsunaminak hívnak. Alatti alacsony szintű játékokat csinálnak! Hal ez pech, hogy pont az ennémetet választották. (.) A Tsunami, mint név meg éveket ezelőtt, egy álmomból származik. Fogalmam sincs, hogy jelent-e ez a szó valamit (legjobbiban angolul nem). Valamni motoroktól álmódtam (ehh)... az sem tudom, hogy japánul jelent-e valamit, de talán igen, mert a Tsu-na-mi az abécékjében is benne van.

**L:** Manapság egyre több jó coder, grafikus és zenész sziv vagy szed "valamit", hogy még több inspirációt kapjon. Te is közejük tartozol?

**T:** Ez nem köztema (mondta Tsunami és rágyújtott egy cigire – Lord) (.) Semmi bajom a szerkítő szerelkei, de a valódi drogokat nem nekem találják ki. És mivel már bármilyen szerkítő szer (meg a Red Bull is! – Lord) illegális Finnországban, így nem élek vele. (.) Mennyi időt töltesz egy nap a gép mellett? Igazi computer freak vagy aki étel, ital (bár az utóbbit nehezen tudom elképzelni – Lord) nélkül is képes orákát a gép előtt ülni?

**T:** Hát, mostanság már nem nagyon van időm gepezni, már a PC-mel sem. De ez mondjuk a helyzettel is függ. Így pl. ha időre kell befejeznem valami code-ot, akkor képes vagyok 1 órára is a gép előtt állni, de ez persze csak veszélyeztetben, mint pl a Psychedelic-nél (Üi Tsunami a Psychedelic kódolásánál kotelezzó katanal szolgáltatást teljesítette... még náluk is van ilyen! – Lord) Általában azonban talán ha 2 órát számítogepezek.

**L:** Tudom, hogy nehéz kérdés, de mondj valamit arról, hogy kik a kedvenc scene-éd?

**T:** Zenész: Static, Julius, Moby, Heatbeat, Jesper Kyd. Grafikus: Cithulhu, Ra, Facet, Rack (wow! – Lord), Cougar, Destop, Jaco. Coder: Skull, Dweezil, Juliet&Case, Stalker (ed. ex-BRB), Chaos, Fiatlan.

**L:** Hat asszem akkor elierkeztünk az utolsó kérdéshez. És, hogy tetszik Budapest? (Lehetsz össze, a boxer a zsebben – Lord).

**T:** Mindenesetre nagyon olcsó. Kís, hogy csak ilyen keves időt maradtatok itt! Budapestem jöfötem rá, hogy a Bowling-ozás a szaklóm. Szinte megváltoztatta az életem. (.) És még Red Bull is kapható! Ez is egy plusz pont!

Lord/Absolute!



# apróHIRDETÉS

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (részben postautóványon) a szerkesztőségbe küldjétek.  
1399 Budapest, Pf. 701/765

Eladó Amiga1200-es TRA 1200 turbokártyát + 4 Mbyte RAM-mal és 520 MB winchesterrel, kábelrel. Komplet konfiguráció esetén plusz ingyen monitor. Bertis Géza  
Tel. 292-2014 (este)

Amiga 600 + 1 MB bővítő + joystick + eger + 150 db lemeznívél eladó. Ár 35 000 Ft.  
Tel. 157-3718 (17 óra után)

Amiga1200-as gépet vennék.  
Tel. (66) 361-795

Partyer (illetve A1-buszos (2.5->3.5) winchester-kabellal) eladó. Valamint A500-hoz HD-kontrollert és Amiga-hoz Sony CD-ROM eladó. Továbbá új 540MB-os wincsi eladó.  
Vámos László  
Tel. 184-9743

Széleskörű programcsere Amiga1 Amiga600 (V1.3-V2.05 ROM), Morial kombat I. Final Fight (eredeti) eladó! Graphic AC-c (AMIGA!) pig-i, C64-es drive-ot A1200-at veszek. Érdeklődni választékokkal. Gazda Zoltán + 7400 Kaposvár, Kunffy u. 27

Eladó A1200-hoz egy 1.76MB HD-s külső drive. Ár 11 000Ft.  
Jébe István + 2220 Vecsés, Agnes u. 7

Eladó 1 MB-os A500 + eger + lemezek csak 23 000 Ft-ért.  
Petrík József + 2220 Vecsés, Bartók Béla u. 11  
Tel. 06-29-353-871

Eladó Amiga 500 + 1 MB RAM-mal, vállalkozható Kédszárlat, 2 egerrel. Joystick-tal, 100 oldalnyi programmal leírásokkal. Haszn. utasítással. Work-Bench-csel 30e Ft-ért.  
Tel. 92/311 789

Amiga 500-1200 programcsere lemezen, HD-n, Listák, Kúdy.  
Csémán Zoltán + 1171 Bp., Dálnok u. 5  
Tel. 256-1740

Eladó A500-as bővítővel joystickkal, 100db lemezzel, 12"-os színes monitorral + TV modulátor irany ár 45 000 Ft.  
Tel. 06-26-342 269

A500-ra turbokártyát és IBM emulátor kártyát. A1200-ra IBM emulátor kártyát keresek.  
Tel. 06-36-317-998

Eladó 40 MB/2.5"-es HDD kábelrel 8 000 Ft. hangig 2 900 Ft. eger-joy aut. átkapcsoló 1 200 Ft.  
Rizsák Ferenc  
Tel. 32.440-734, 14 h. után.

Amiga1200-hoz 1220-as turbokártya 68882-es koprocesszorral eladó (turbokártya: 28 MHz-es, koproci: 40 MHz-es).  
Tel. 06-(73) 310-262

AURA 16/12bit-es hangig. programmal A1200-hoz  
Tel. 122-0303

CD+4.5 db CD-vel + MAI/SU music centeri hanglemezekkel A1200-ra, vagy A500-ra cserélhetem, esetleg olcsón eladom.  
Tatár Zoltán + Tel. (06-22) 472-921 (Veleence)

Amiga1200 gépet vennék.  
Tel. (66) 361-795

Amiga1200-ask figyelme! PROGRAMCSERE postai úton vagy személyesen.  
Ritka Gábor + 2600 Vác, 48-asok uja 14  
Tel. 06-27-312-134

Eladó Amiga 500 (1 MB) + matlaprinter.  
Tel. 294-2776 (18-20-ig)

Amiga 500 bővítővel, programokkal nagyon olcsón  
Tel. 96-321 588 Zoltán

Amigaok! Dr. Awesome CD-i eladók dedálva!  
Tel. 177-19-5

Eladó egy 3.5"-es Amiga külső drive 7 000 Ft-ért.  
Tel. 87-342 333

Eladó hangig. 2 900 Ft-ért, eger-joy automata átkapcsoló 1200 Ft-ért. Keresek A500-hoz 1 MB vagy nagyobb RAM-bővítést.  
Rizsák Ferenc  
Tel. 32.316-734 14 óra után.

Sürgősen eladó egy Alan 520ST + Alan SC1224 színes monitor + Megafile 30 + Alan eger. 68 db lemezzel és 12 db eredeti pig + 4 joy. 37 000Ft.  
Tel. 06-29-352-110

Amiga 500 1 MB RAM. Fast-Chip átkapcsoló TV modulátor, eger, joy lemezek eladó.  
Tel. (72) 444-355

Eladó Amiga500 (1MB RAM) + TV modulátor + joy + mouse + lemezek + rengeteg staktárv. kedvező áron.  
Weigert József + 5500 Gyomaiendrad, Bácsy-Zs. u. 28.A

Veszek A1200 wincsi, nyomtató, CD-ROM, A500.  
Csémán Zoltán Tel. 256-1740

Vennék Amiga1200-as számítógépet.  
Tel. 444-355 (72)

Amiga 500+ TV modulátor, 170 lemez eladó 30 000 Ft-ért.  
Tel. 06-29-341-688

Amiga 500 Bodega Bay, winchestek, 1 MB Chip, 3 MB Fast + tartozékok áron alul eladó.  
Tel. 06-36-358-511

Eladó A600 2 MB RAM + tartozékok 35 000 Ft-ért.  
Tel. 32.315-215 este

Eladó Amiga 4000 (68040, 18 MB RAM, 1 GB HDD, 4xCD-ROM, Tandem 2008-Z2 VO kártya), Mscan-Mysina monitor, Canon nyomtató, CD-k stb.  
Tel. 06-30.416-463

Programcsere Amiga1200-ason. Listák, kerek-küldők.  
Balogh Attila + 9023 Győr, Földes G. u. 31/a

Eladó Amiga1200 + 210 Mbyte HD + kb. 300 lemez a legjobb programokkal + 2 joystick + eger egerpad + újságok, könyvek. Ár 120 000 Ft.  
Boza Lajos + 2750 Nagykőrös, Kassuth L. út 38  
Tel. (53)-352-234

Eladó egy Amiga1200-as RAM bővítővel, 5.25"-os külső drive 800 db lemezzel, ugyanígy egy Besteam típusú üzennetgizáló is eladó.  
Fekete Gábor + 4700 Mátészalka, Fellegrvár köz 13  
Tel. (06-44)-313-663

Blizzard 1230,50MHz-IV turbokártya eladó.  
Tel. (06-96) 242 105

Eladó Amiga1200 + joy + 80 lemez tárnv. 45 000 Ft.  
Tel. 36/361-456 (16 óra után)

Turbokártya A1200-hoz 68EC030 40MHz + 68882 40 MHz koprocesszor. Ár 50 000Ft.  
Tel. 1-125-783 este 8 óra után

A1200-at vennék. C1802-es monitori RGB-csereket és eladó Bazzard 1200.4.  
Tel. 06-66 451 131

Eladó egy Amiga1200-es (50 000) + 540 MB winchester (20 000) és egy Blizzard 1220-as 28 MHz-es turbokártya 4 MB RAM-mal (40 000) 110 000Ft-ért.  
Biro Gábor + Tel. 226-1096

Amiga CD+ + 9 db CD + joypad + joystick + lemezzel + 101 gombos PC billentyűzet eladó vagy A1200-ra cserélhető. Hívj most!  
Balogh Zoltán + Ózd, Bácsu út 15  
Tel. 06-48-475-482

Akarsz 29 500 Ft-ért egy jó állapotban lévő markos elektronikus gitart?  
Hívj a 292-4072 (Mia)

## AMIGA

szervíz, kiegészítők

**1133 Bp., Kárpát u. 7/a.**

**Tel./Fax: 149-7909**

**HELIUS COMPUTER**

**Budatétényi Amiga Klub**

Minden szombat 9-30-tól 15:00-ig

Budatétényi Művelődési  
Központ, Budapest XXII  
Nagyföldi út 35.

"Világ Amigásai Egyesületek!"

## Kedvező terjesztési feltételek!

Kovács János, Tata

Gratulálunk a nyerteseknek, a nyereményeket a Sony postán küldi el.

# INTERAKTÍV KIVÁNSÁGLAP

1. program kódja
2. program kódja
3. program kódja
4. program kódja
5. program kódja

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

Egyéb kívánság (játékprogram)

Egyéb kívánság (felh. program)

## Névt:

Cim. ....

# Megrendelőlap

[illegible]

|               |
|---------------|
| PC GURU 96x12 |
| PC GURU 95x2  |
| PC GURU 96x4  |
| PC GURU 95x6  |
| PC GURU 96x6  |
| PC GURU 95x7  |
| PC GURU 95x8  |
| PC GURU 96x9  |
| PC GURU 95x10 |
| PC GURU 96x11 |
| PC GURU 96x12 |

|           |
|-----------|
| GUAR 9221 |
| GUAR 9222 |
| GUAR 9223 |
| GUAR 9224 |
| GUAR 9225 |
| GUAR 9226 |
| GUAR 9227 |
| GUAR 9228 |
| GUAR 9229 |
| GUAR 9230 |
| GUAR 9231 |
| GUAR 9232 |
| GUAR 9233 |
| GUAR 9234 |
| GUAR 9235 |
| GUAR 9236 |
| GUAR 9237 |
| GUAR 9238 |
| GUAR 9239 |
| GUAR 9240 |
| GUAR 9241 |
| GUAR 9242 |
| GUAR 9243 |
| GUAR 9244 |
| GUAR 9245 |
| GUAR 9246 |
| GUAR 9247 |
| GUAR 9248 |
| GUAR 9249 |
| GUAR 9250 |
| GUAR 9251 |
| GUAR 9252 |
| GUAR 9253 |
| GUAR 9254 |
| GUAR 9255 |
| GUAR 9256 |
| GUAR 9257 |
| GUAR 9258 |
| GUAR 9259 |
| GUAR 9260 |
| GUAR 9261 |
| GUAR 9262 |
| GUAR 9263 |
| GUAR 9264 |
| GUAR 9265 |
| GUAR 9266 |
| GUAR 9267 |
| GUAR 9268 |
| GUAR 9269 |
| GUAR 9270 |
| GUAR 9271 |
| GUAR 9272 |
| GUAR 9273 |
| GUAR 9274 |
| GUAR 9275 |
| GUAR 9276 |
| GUAR 9277 |
| GUAR 9278 |
| GUAR 9279 |
| GUAR 9280 |
| GUAR 9281 |
| GUAR 9282 |
| GUAR 9283 |
| GUAR 9284 |
| GUAR 9285 |
| GUAR 9286 |
| GUAR 9287 |
| GUAR 9288 |
| GUAR 9289 |
| GUAR 9290 |
| GUAR 9291 |
| GUAR 9292 |
| GUAR 9293 |
| GUAR 9294 |
| GUAR 9295 |
| GUAR 9296 |
| GUAR 9297 |
| GUAR 9298 |
| GUAR 9299 |
| GUAR 9300 |
| GUAR 9301 |
| GUAR 9302 |
| GUAR 9303 |
| GUAR 9304 |
| GUAR 9305 |
| GUAR 9306 |
| GUAR 9307 |
| GUAR 9308 |
| GUAR 9309 |
| GUAR 9310 |
| GUAR 9311 |
| GUAR 9312 |
| GUAR 9313 |
| GUAR 9314 |
| GUAR 9315 |
| GUAR 9316 |
| GUAR 9317 |
| GUAR 9318 |
| GUAR 9319 |
| GUAR 9320 |
| GUAR 9321 |
| GUAR 9322 |
| GUAR 9323 |
| GUAR 9324 |
| GUAR 9325 |
| GUAR 9326 |
| GUAR 9327 |
| GUAR 9328 |
| GUAR 9329 |
| GUAR 9330 |
| GUAR 9331 |
| GUAR 9332 |
| GUAR 9333 |
| GUAR 9334 |
| GUAR 9335 |
| GUAR 9336 |
| GUAR 9337 |
| GUAR 9338 |
| GUAR 9339 |
| GUAR 9340 |
| GUAR 9341 |
| GUAR 9342 |
| GUAR 9343 |
| GUAR 9344 |
| GUAR 9345 |
| GUAR 9346 |
| GUAR 9347 |
| GUAR 9348 |
| GUAR 9349 |
| GUAR 9350 |
| GUAR 9351 |
| GUAR 9352 |
| GUAR 9353 |
| GUAR 9354 |
| GUAR 9355 |
| GUAR 9356 |
| GUAR 9357 |
| GUAR 9358 |
| GUAR 9359 |
| GUAR 9360 |
| GUAR 9361 |
| GUAR 9362 |
| GUAR 9363 |
| GUAR 9364 |
| GUAR 9365 |
| GUAR 9366 |
| GUAR 9367 |
| GUAR 9368 |
| GUAR 9369 |
| GUAR 9370 |
| GUAR 9371 |
| GUAR 9372 |
| GUAR 9373 |
| GUAR 9374 |
| GUAR 9375 |
| GUAR 9376 |
| GUAR 9377 |
| GUAR 9378 |
| GUAR 9379 |
| GUAR 9380 |
| GUAR 9381 |
| GUAR 9382 |
| GUAR 9383 |
| GUAR 9384 |
| GUAR 9385 |
| GUAR 9386 |
| GUAR 9387 |
| GUAR 9388 |
| GUAR 9389 |
| GUAR 9390 |
| GUAR 9391 |
| GUAR 9392 |
| GUAR 9393 |
| GUAR 9394 |
| GUAR 9395 |
| GUAR 9396 |
| GUAR 9397 |
| GUAR 9398 |
| GUAR 9399 |
| GUAR 9400 |
| GUAR 9401 |
| GUAR 9402 |
| GUAR 9403 |
| GUAR 9404 |
| GUAR 9405 |
| GUAR 9406 |
| GUAR 9407 |
| GUAR 9408 |
| GUAR 9409 |
| GUAR 9410 |
| GUAR 9411 |
| GUAR 9412 |
| GUAR 9413 |
| GUAR 9414 |
| GUAR 9415 |
| GUAR 9416 |
| GUAR 9417 |
| GUAR 9418 |
| GUAR 9419 |
| GUAR 9420 |
| GUAR 9421 |
| GUAR 9422 |
| GUAR 9423 |
| GUAR 9424 |
| GUAR 9425 |
| GUAR 9426 |
| GUAR 9427 |
| GUAR 9428 |
| GUAR 9429 |
| GUAR 9430 |
| GUAR 9431 |
| GUAR 9432 |
| GUAR 9433 |
| GUAR 9434 |
| GUAR 9435 |
| GUAR 9436 |
| GUAR 9437 |
| GUAR 9438 |
| GUAR 9439 |
| GUAR 9440 |
| GUAR 9441 |
| GUAR 9442 |
| GUAR 9443 |
| GUAR 9444 |
| GUAR 9445 |
| GUAR 9446 |
| GUAR 9447 |
| GUAR 9448 |
| GUAR 9449 |
| GUAR 9450 |
| GUAR 9451 |
| GUAR 9452 |
| GUAR 9453 |
| GUAR 9454 |
| GUAR 9455 |
| GUAR 9456 |
| GUAR 9457 |
| GUAR 9458 |
| GUAR 9459 |
| GUAR 9460 |
| GUAR 946  |

[illegible]

15071-00 R

...до 170 Fl -

☐ 5040 8012  
-db -70 Ft -

☐ **Kérem, hogy az alábbi számokat  
utánvetéssel küldjék el a "részszerző":**

☐ **Kérem, hogy az alábbi számokról  
küldjenek beírást/leírást csak:**

**Összefoglalás:**

4th \* 150 FT -

**Araink a posztaköltséget nem tartalmazzák**

Kérem, hogy küldjenek a részemre beíratási csekket az alábbi előfizetésről

|                        |           |
|------------------------|-----------|
| 1 óras GURU előzetes   | (2480 Ft) |
| 1/2 óras GURU előzetes | (1240 Ft) |

|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| 1 ôves CD GURU aldizates   | (5250 Ft) |
| 1/2 ôves CD GURU aldizates | (2700 Ft) |

# FILMVILÁG

## AVATUL

Mindannyian játszottunk többször-kevesebbször társasjátékokat. Az



ehhez kapcsolódó élmények meglehetősen vegyesek, nagy részüket is felejtettük. De csak azért, mert nem játszottunk a Jumanji-val. Mondjuk mivel a világon csak egyetlen egy létezik, ez melegség lehet. A filozofikus játék sajátos logika szerint működik, a játék valósággá válik, a képzelet dzsungelében pedig a játékosok világa is veszélybe kerül. Végre imélt láthatjuk Robin Williams-t a vásznon ebben a látványos jelenetekben és izgalomban bővelkedő családfilmben.

## A SZÍV HÍDJAI

A Clint Eastwood rendezésében bemutatásra kerülő film az amerikai irodalom egyik legmeghatóbb szerelmes regényének, a Madison megye hídjai-nak feldolgozása. A többi Oscar-díjra is jelölt film főszereplője Robert Kincaid (Clint Eastwood) és Francesca Johnson (Meryl Streep). A hölgy tizenöt éve el házasságban, két gyermek boldog édesanyja, ám egy napon a sors úgy hozza, hogy egy eltévedt találás pont hozzá tér be segítségért. Ekkor még nem tudják, hogy ez négy olyan csodálatos nap kezdetét jelenti számukra, mely új értelmet ad életüknek.

## A SKARLÁT BÉTU

Nathaniel Hawthorne azonos című regénye alapján készült mű a romantikus történetek kedvelőinek sze-

rez majd megható perceket. A hősnő Hester Prynne (Demi Moore), aki nek a házasságtörés vétké miatt életé végéig viselnie kell a bélyegét, a skarlátot betűt. A „gaz csábító” kitérő még a kánpadon sem árulja el, ezzel a véde igaz szerelmét, egy fiatal lelkiját.



## JÁTÉKHÁBORÚ (Toy Story)

A március végén bemutatásra kerülő film igazán felcsigázza minden számítógépes grafikához vonzó ember érdeklődését, ugyanis a teljes film 3D animáció hegyekből áll. A kilencven perces történet négy év munkájának a gyümölcse! Ha minden áron valamilyen kategóriába akarjuk sorolni a filmet, akkor legyen akció-vígjáték, melyet egyaránt élvezhetnek a család fiatalabb és idősebb tagjai is. Persze van történet is, ami a következőképpen szól. A hatéves Andy kedvenc játéka Woody, egy rongybaba. Mivel ő a kedvenc, övé a hatalom, ő a játékok vezére. Am Andy születésnapjára kap egy csillagharcost, Buzzt, aki feleslegesül felforgatja a gyerek-

szoba lakóinak életét. Buzz ugyanis meg van róla győződve, hogy ő az univerzum védelmezője, aki megmenekíti a galaxist Zurg császártól.

## DESPERADO

Ismeretlen férfiút rejt egy mekkai város alvilága. Egy művész egy énekes. Talpig feketében, gitárokkal a hírhedt kábítószer-kereskedőre, Buchora vadászik. Sötét útján legjobb barátja és egy könyvesboltos lány segítik az üldözött, útjukat halottak sora jelzi és az áldozat körül szorult a hurrok. Robert Rodriguez filmjének köz szereplői: Antonio Banderas, Joaquim de Almeida, Selma Hayek és Quentin Tarantino.



## Judge Dredd kérdések

1. Előző Dredd film?
2. Milyen történet a film?
3. Milyen együttes előadásában hallgathatjuk a Dredd Song-ot?

A helyes válaszokat 1996. január 10-ig várjuk a szerkesztőség címlapján. A helyes válaszok összegyűjtését követően az összesítő.



# Digita Organizer II

Alinek mindennapi kötelességei, netalán fontos programjai vannak, azok bizonyára használnak határidőnaplót. Nos, a bemutatásra kerülő program pontosan ezeket a feladatokat a számítógépes ellátására készült. Tartalmazza mindazokat a funkciókat, melyekre a napi munka során szükségünk lehet. Mindössze egy Amigóra van szükségünk, hogy ne kelljen egy határidőnaplót a firkálni a dolgainkat.

## Calendar

A kellemes grafikai környezetű program első opciója a Calendar. Mindössze annyi lehetőségünk van, hogy megtekinthetjük a hónapok naptári beosztását, illetve megállapíthatjuk, hogy milyen napra esik a keresett dátum. Ha rákattintunk a napra, akkor máris a következő funkcióban találhatjuk magunkat, mely a Diary névé halgat.

## Diary

Ez tartalmazza a tulajdonképpeni határidőnaplót. Az egyes napokhoz utalásokat, megjegyzéseket írhatunk. Hasznos szolgáltatása a programnak az, hogy egy időszakra, vagy mondjuk egy hét azonos napjára is írhatunk be információt. Minden egyes tételnél meghatározhatjuk, hogy milyen jellegű figyelmeztést kérünk az adott napon. Mivel konkrét időpontot is be lehet állítani, így az Amigót hivatászerűen használók még jobban ki tudják használni ezt a funkciót. A legnagyobb buli mégis a Diary részben a külső

is készíthetünk magunknak ilyen kiegészítést. A sportol kedvelőknek szóló extension például majd minden napra megjelenít egy hírek sporteseményt. A Diary kijelzését természetesen a kedvünk szerint alakíthatjuk, akár egy nap is elfoglalhat egy teljes lapot az elektronikus noteszünkben.

## Task

A Task szerepe hasonló a Diary-hoz, azonban olyan elintéznivalókat jegyezhetünk fel benne, melyek nem kötődnek egyik naphoz sem. Mind-egyik tételnél beállíthatunk egy prioritást is. A gép automatikusan sorba rendezi fontosság szerint a dolgainkat (csak arra vigyázzunk, hogy ne-hogy több hónapig halogassunk egy alacsonyabb prioritású dologot).

## Addresses

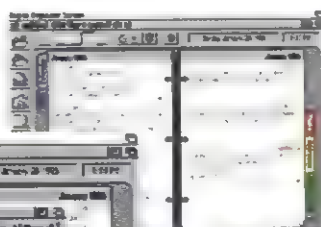
Szükségünk lesz természetesen egy mindenre kiterjedő telefon regiszterre is, melyben tárolhatjuk



(a GSM számról már nem is beszélve).

## Supplements

Az utolsó menüpontot tulajdonképpen egy jegyzetfüzetnek is használhatjuk, bár igazi funkciója inkább egy szótárá-hasonlító. Különböző témakörök szerint találhatunk a program mellett kiegészítéseket, de mi is kreálhatunk ilyeneket. mindegyik kiegészítés egy témakört takar, melyben valamennyire mindent megtalálunk az adott témával kapcsolatban. Egy hasznos példát említve kapunk a programhoz a számítógépes rövidítésekrol is egy szótárt.

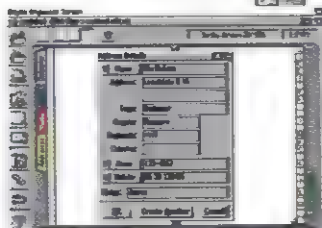


A fentebb felsoroltakon kívül persze van még egy rakat hasznos dolog a program-ban, melyekre igazából akkor fogunk rájönni, amikor használni

kezdjük. Fontos tudni, hogy bármikor kereshetünk a bevitt állományokban tetszés szerint, illetve természetesen egyik részről is elérhetjük a másik fő csoport adatait.

Hasznos kis programnak nézett ki a Digita Organizer II és nem is csalódtam benne. Egyedüli hátránya csupán csak az lehet, hogy a hobbi számítógépesek valószínűleg csak poénból használják ilyen célra gé-püket.

Bear™



extension-ok betöltése a naplóba. Ezekből az Extensionokból a programhoz mellékelnek egy párat, de mi

ismerőseink, barátaink vagy akár üz-lefteleink elérhetőségét. Mindenféle adatot megadhatunk itt a partne-rünkről, sőt ami igazán meglepő volt, a programozók még arra is felkészültek, hogy E-mail címet is bevitessünk

# Ppaint 6.4

A Ppaint nem egy nagy újdonság az Amigás rajzoló programok között, azonban úgy éreztük, hogy ismét inunk kell a program változásairól. Nem igazán szoktam figyelemmel kísérni a Ppaint sorozat verziószám emelkedéseit, így aztán nagyon meglepődtem a 6.4 verziószámú Ppaint tudásán. Mint majd látni fogjuk, 3 nagy területen változtattak az alkotók (még persze gondolom gyorsítottak a programon a szokásos

még a PBM-et is, mely egy teljesen tömörítetlen RAW formátumú mentést eredményez. Utoljára marad a Plasma effektus, mely a meglevő képre húz rá egy egy látványos effektust. A Save opciónál egy típus van amit nem ismert a program, mégpedig az ASCII formátum, melyben megadható karakterekkel ASCII formátumban menti el a képet a program.

re több kockát láthatunk az animból, így még sokkal könnyebb az editálás. Frames és a Play funkciónál gyakorlatilag ugyanazokat a dolgokat találhatjuk meg mint a DPaint-nál.



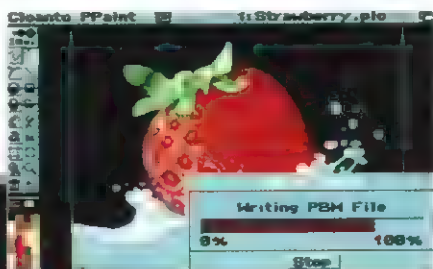
bugok kiszedegetése mellett. Lássuk tehát az újdonságokat

## A kezelhető file típusokról:

A kezdetben vala típusok egy kisít átalakultak. A legnagyobb változást a DataType-ok szabad kezelése jelenti, mely segítségével szabadon (a rendelkezésünkre álló típusok szerint) tölthetjük be a grafikákat. Ha AUTO üzemmódban hagyjuk a töltést, akkor természetesen a gép felismeri a típust. Feltűnt a PNG típus is, melyet a Ppaint belső tömörített formátumként kezel. Megtalálhatjuk itt

## Az Animations menü:

Eleggé hiányzott a programból az animáció kezelés lehetősége. Nos, most már ez sem jelenthet akadályt. A szokásos I/O műveleteken kívül érdekes a Play Anim funkció, melynel nem kell betöltenünk a kész animot, hanem lejátszsa csak a program. A másik érdekesség a Storyboard pont, ahol is egy komplett vágóasztall kapunk az animáció fargcsálásához. Minden megtalálható itt ami szem-szájnak ingere. Figyelemre méltó az is, hogy egyszer-



## Az Image Processing menüpont:

Annak idején az ADPro-ban és az ImageFX-ben talán a különleges effektetek élvezte a legjobban az ember. Nos, a Ppaint még nem igazán közelíti meg ezeket a programokat, azonban itt is találunk egy pár kellemes újítást.

Külön figyelmet érdemel a 3D-S Stereogram képek előállításának lehetősége, melynél azért vigyáznunk kell, mert a program a háttérképet használja fel mintaként, és így nem árt előtte azonos palettára hozni a képeket.

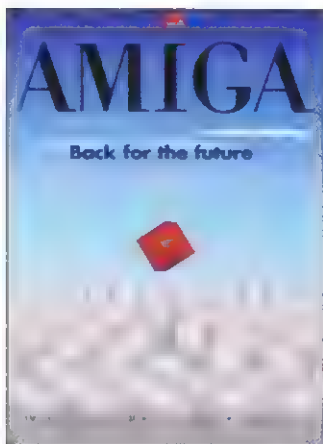
Úgy gondolom, hogy a DPaint egyeduralmát már régen megtörtö a program. A szolgáltatásaival, a gyorsaságával és nem utolsósorban a rendkívül kedvező memória kihasználásával (főleg az új verzió Memória manager-ével) nagyon sokakat elcsábított, vagy el fog csábítani a kedvenc rajzoló programjától. Mindezenre érdemes megfontolni.

Bear™

# Hírek

## Back for the Future

Több mint egy évnyi várakozás után, újra indult az Amigák gyártása. Először a legközkedveltebb modell A1200 gyártását kezdték újra. Ebből a tavalyi év végéig 100 000 darabot gyártott az ESCOM a Bordeaux-i Solelectron nevű cégnel. Így az új gépeken tehát Made in France felirat áll. A Solelectron amerikai cég, jól ismert a számítógép gyártók köreiben. Hat nagy gyártó üzeme van szerte a világon: az Egyesült Államokban, Malajziában, Franciaországban, Skóciában és Németországban. A cégnek olyan nagy nevű partnerei vannak, mint az amerikai hadispar, a HP, az IBM, a Siemens és az ESCOM. A cég többször nyert minőségi díjat termékeivel.



Az „új” 1200-asokban alig van valami újdonság. Ugyanolyan az A1200 REV 2B © 1992 Commodore Electronics Ltd. alaplap van bennük, mint a legutolsóként gyártott A1200-asokban. A feltűnő változás az új Amiga Technologies logo. A valóban új 1200-asok csak februárban kerülnek forgalomba. Ezekben a gépekben már új ROM lesz (Kickstart 3.1 V40.70). Az új gépek Panasonic HD-s floppy drive-val lesznek ellátva, amiket azonban csak DD formátumban (880 / 720 kB) kezelnek (kisebb-nagyobb problémáktól eltekintve).

Az A1200-asok 10zsi újdonsága, hogy szoftverrel együtt adják őket a Magic Pack tartalma: Digita Wordworth 4 SE, Digita Organiser 1.1, Personal Paint 6.4, TurboCalc 3.5, Digita Print Manager 1.2 SE, Digita DataStore 1.1, Photogenics



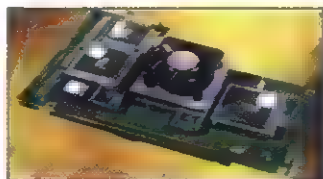
1.2 SE, Pinball Mania, Whizz. A hard diskkel gyártott A1200-asok diskjén ezek a szoftverek installálva is megtalálhatók lesznek, továbbá ez utóbbiakhoz Scala MM300 is jár.

Az Amiga 4000-esek torony változatának gyártását kezdte újra az ESCOM. Az A4000T-ből, eddig összesen 3000 db készült még a Fülöp-szigeteken. Az A4000T-ek jelenleg az USA-ban gyárthatók, szintén a Solelectronnál. Az Amiga Technologies tervezi a gyártás egy részének áthoztatását Európába, szintén Bordeaux-ba, illetve a A1200-asok gyártásának megindítását USA-ban, ha a piac úgy kívánja.

Szomorú hír viszont, hogy az A4000T-k csak 68040-nel kaphatók. Az Amiga Technologies illetékesei a Motorola-t hibáztatják a kesedelemért. A Motorola nem bírja kielégíteni a 68060-asok iránti megnövekedett igényt! A Motorola nem számított arra, hogy a periféria gyártók lekötött megrendeléseik kívül valaki is fog rendelni 68060-asokat. Így a 68060-asokkal ellátott A4000-ek csak január végén kerülnek az üzletekbe. Az A4000T-k jelenleg a következő alapkonfigurációban kaphatók: 68040/25 MHz, 2 MB CHIP + 4 MB FAST, 3 1/2" 1.76 Mbyte-os floppy IDE és SCSI hard disk vezérlő, 1 GB SCSI hard disk. SCALA MM300

## Falcon 040

Bár korábban egyes szakértők kijelentették, hogy disszipációs (melegedési) problémák miatt az A1200-ashoz nem lehet 040-es kártyát készíteni, karácsonyra megis megjelent az első 68040 alapú kártya.



Az XC68040RC típusú 25 MHz-es Motorola processzor 18.67 MIPS teljesítményt nyújt a Sysinfo szerint. Ez az érték közel van az A4000/040 sebességehez, de nem éri el azt. E mérési eredmény elteherese a kártya gyorsabb memória elérése miatt különféle programok használatán alapuló tesztekben és a mindennapos használat során is, akár 50 %-kal gyorsabb is lehet mint az A4000/040.

A 25 MHz-es 040-es változat ára \$499.95, míg az 50 MHz-es 040-as változat \$649.95-be kerül. A későbbiek során lehetőség lesz a 040-es kártyák up grade-jére is.

## QuickTime

A Village Tronic (Picasso kártyák és az Anadine ethernet kártya gyártója), az Apple és az Amiga Technologies megalapodást írt alá arról, hogy a Village Tronic elkészíti az Amiga sorozatra az Apple által kidolgozott és szabványos QuickTime-t. Az Amiga Technologies ezen implementáció lejtősző részét integrálja az új gépek rendszerébe (Workbench 4.0, a Power Amigák operációs rendszeré).

A Village Tronic a novemberben kölni kiadott kiadványban mutatta be a Picasso II Macintoshokba szánt változatot. Az Apple és az Amiga Technologies ezen kívül, meg nem erősített hírek szerint megállapodott, hogy az AT licence-eli és felhasználja az Apple által kidolgozott emulációt az új Power Amigák rendszerében.

## Amiga Surfer

Bár már november végén hírt adtak róla, a pontos megjelenési ideje csak január közepén vált ismertté az új Amiga összeállításnak. A január végétől szállított új összeállítás célja jelentősen különbözik a korábban már bemutatott Magic-től.

Az Amiga Surfer egy A1200HD-re épül, mely 260 MB-os hard disket tartalmaz. Ezt a hardware-t egészítik egy 14.4k-s modemmel és az Internet használatához szükséges programokkal. Mindezt \$720-ba kerül a vásárlónak. Hogy ez sok, vagy kevés, azt majd a piac dönti el, mindenesetre jelenleg ez a legolcsóbb Internet hozzáférést biztosító csomag. (Bár egyes konzol gyártók is ígérgetnek konzol alapú megoldásokat a jövőben...)

A gépet már mindenki ismeri, így elég csak az új dolgokat bemutatni, me-



lyek az Internetes software-csomag tagjai.

**MUI 3.2** – a közismert grafikus felület legújabb változata

**AS 225 R2** – az eredeti Amiga TCP/IP software újraindított változata

**MindWalker** – WWW browser, MUI-ra épülő grafikus felülettel

**AMIRC** – IRC klient, mely szintén MUI felülettel rendelkezik

**AMFTP** – szintén MUI-t használó FTP program, mely egy file managerhez hasonlóan működik

**Voodoo** – A MIME szabványt és az UU kódolást egyaránt támogató E-Mail program

A már Amigával rendelkezőknek sem kell elkeseredniük, hamarosan két újabb termékkel jelenik meg az Amiga Technologies. A **SurfIt** a modemhez a software-eket, a **Surfware** csak a software-t tartalmazza. A SurfItnek már van ára, kb. \$190-ba fog kerülni

Ha ez nem lenne elég, akkor meg az is érdekes információ, hogy 100 óra Internet hozzáférés is jár a csomaghoz az IBM Internet Linken keresztül. Talán nagyobb jelentőségű, hogy a csomagnak részei maradtak a korábban a Magic-ből már megismert felhasználó software-ek is

## Amiga Library Services

Az elmúlt években kissé háttérbe szorult – az Aminet növekedésével – az Amigások nagy „öreg”-je, Fred Fish. A legutóbbi időkben leginkább kiállítás tárgyának számított, mikor vendégként meghívták egyes kiállításokra, hogy növelje az adott kiállító forgalmát. Mindenestre érmes megismerkedni egy interjú kapcsán azzal, hogy hogyan látja az Amiga jövőjét

**Mikor és hogyan kezdte el készíteni PD lemez sorozatát?**

Az egész 1985-ben kezdődött, az első Amiga (A1000) megjelenésével. Az első Amigát 1985 novemberében vásároltam. Alig voltak rá szoftverek. Voltak PD programok más gépekre. Egy Usenet-es barátommal összeadtunk, és elkezdtük átírni és összegyűjteni a PD programokat Amigára, hogy használhatóbbá legyenek. Először lemezekre teszteltük. Amikor elkezdtük, nem gondoltam volna, hogy ilyen sikeres lesz.

**Abahagyta a lemezen történő tesztelést és csak CD-ROM adja ki a gyűjteményét. Miért?**

Egy német cégnek átengedtem a jogokat a lemezen történő tesztelésre és készítésre az 1000 feletti AmigaLibDiskekre. Azért váltottam a CD-re, mert a lemezen történő tesztelés nem működött valami jól. Túl sok időt kellett el a lemezek készítése. [És botrányosan kevesen vásárolták

a Fred-től közvetlenül – szerk.] Most minden mester CD-t itt helyben a saját cégemmel készítek. Itt készült a legutóbbi Fresh Fish 10 is. A beküldött anyagok egyenként egyre kevesebb helyet lőttek ki

**Gyakran kell visszautasítani beküldött anyagokat?**

Sajnos elég gyakran. Mindent le kell tesztelnem, a copyright-ot meg kell vizsgálnom. Nagyon szelektívnek kell lennem. Egy CD sorozatnál nem fordulhat elő olyan, ami sajnos egyes AmigaLib diszkekkel előfordult, hogy visszakellett volna: okét



**Mennyi idő elkészíteni egy CD-t?**

Körülbelül 1 hét

**Dolgozik még ezenkívül másol is?**

A Cygnus-nal dolgozom, mint konzultáns. Különböző programokat teszteltek és hasonlítottak össze, illetve programozási tanácsadással foglalkozom

**Milyen gépeket használ?**

Amigákat és PC-t. Három szobában működik az Amiga Library Service. Az első szobában egy PC van LINUX-szal. (Azóta lecserélte FreeBSD-re – szerk.) Ez a szervert. Itt található meg egy 40 MHz-es A4000T Picasso kártyával és egy CD íróval. Ezen a gépen írom fel a CD-ket. Itt található még egy A2000 is. A következő szobában foglalkozunk a teszteléssel. Itt egy A4000 található, ahol a megrendelők és előfizetők adatait tartjuk nyilván. Itt van az első gépem is, az A1000. A harmadik szobában A3000-ek és A4000-ek vannak, amin a munkatársam dolgozik. Ezek a gépek többnyire X11 alatt működnek. Az összes gép ethernet hálózatra van kötve. A legtöbbjükön AS225R2 található

**Az ALS-nek hány dolgozója van?**

3 dolgozom van, akik az Amiga Library Service-nek dolgoznak.

**A FreshFish sorozaton a GNU szoftverek elég gyakran szerepelnek. Ki felelős ezen programok elkészítéséért?**

Philippe Brand és én. Parhuzamosan dolgozunk. Az olyan programoknál mint pl. az emacs kevés a dolgunk.

**Foglalkoztak a Bash ötvétellel Amigára?**

Meg nem. Meg problémák vannak a vfork() Amiga implementációjával. (Azóta elkészült a vfork()) és a Amigaos bash is. – szerk.)

**Milyen újdonságok találhatók a FreshFish 10-esen?**

Ugyanúgy mint az Aminet CD-ken az AmigaGuide-t használva lehet a CD-n keresni és böngészni. Mindezt a Product-Info file-okkal (".pi") oldjuk meg. Egy kattintással lehet programokat, elindítani, installálni, szöveget olvasni vagy képeket nézni. Az Aminet CD-ken minden lha-val van tömörítve. [Ez nem minden Aminet CD-n van így, pl. az Aminet 8-on már nem így van. – szerk.], míg az én CD-imen minden használatra előkészítve. Ez kényelmesebb a felhasználó számára. Egy MetaTool nevű programot használunk, ami minden file-hoz hozzáférést egy programot, amit végre kell hajtani a programra klikkelve

**Készít más platformú CD-ket is? Az Amiga Library Service? név jó lesz-e, ha más platformra is készíti CD-ket?**

Lehet, hogy megváltoztatjuk nevet, mert elhatároztuk, hogy készítsünk CD-ket más platformokra is, mint például Macintosh. Megjelentettünk FantaSeas néven egy Portfolio dupla PhotoCD-t is. Ezenkívül, a testvérem egy Windows NT CD-n dolgozik éppen. De egyelőre elég nehéz olyan kategóriájú és színvonalú programokat találni, mint ami a FreshFish-en található. Velemenyem szerint a CD-k és az egyre gyorsabb CD meghajtók és a többletmez CD meghajtók olyan mértékben el fognak terjedni, hogy ki fogják szorítani a hard diskeket bizonyos területeken. CD-ről sokkal kényelmesebb használni a utility-ket. Nem használjuk töltőlegesen a helyet a hard disken és abban a 650 MB-ban annyi minden! és olyan olcsón el lehet helyezni. (Amigánál könnyű a helyzet, ahol kotelelnevel hivatkozhatunk a diszkre, de PC-n? – szerk.)

Az interjú idején még bizonytalan volt, hogy mennyire élénkül meg az Amigas piac az elkövetkező 7-8 hónapban. Sőt fontolgatta a befejezés gondolatát is, mely esetben az előfizetés díjakat természetesen visszatértené. Úgy tűnik azonban, hogy egyelőre Fred Fish továbbra is az Amiga mellett szavazott, mert nem oly rég megnyitotta FTP szerverét, mely tagja lett az Aminet hálózataknak is. Az ftp szerver címe: ftp.amigalib.com

Amiga Library Services

610 North Alma School Road  
Suite 18  
Chandler, Arizona 85225-3687, USA

# Assembly

## PROGRAMOZÁS

Sziasztok!

A múlt hónapban elkezdtünk foglalkozni az Amiga egyik igen fontos kópprocesszorával, a Copperrel. Áttekintettük a működését, az utasításkészletet, és befejeztük egy programozást megkönnyítő makrodefinicióval. Nem volt hely arra, hogy elmondjam és kitárgyaljuk, mit is csinálnak ezek a makrok. Nos, biztos hogy most nehezen közöltek furcsán neznék, mert nem találkoztak még azzal a fogalommal, hogy makro, és így alapjaiban sem értik, hogy mi is ez az egész. A makro nem más, mint az assembler által nyújtott könnyítő funkció. Az ilyen és ehhez hasonló lehetőségeket assembler direktívák hívják. Assembleről független igen sok van belőlük, és egyáltalán nem a hivatások, hogy megkönnyítsék a munkát, illetve lehetőséget biztosítsanak a programozónak arra, hogy egyáltalán leírhasa szándékait. A makrok használatával nagyon sok munkát, időt és fáradságot takaríthat meg. Ahogy egy kicsit is programozott már, az biztosan beleutazott olyan problémába, hogy sokszor kellett leírnia ugyanazt. Ez igen idegcsináló dolog, mert az ember leenyegében csak képesen így mindig ugyanazt és ugyanazt. Nos, a makrok pont erre vannak kitalálva. Minden makronak egyértelmű nevet kell adni majd megszabott keretek között definiálni kell a forrást. Ha ez megtörténik, akkor ha hivatkozunk rá a forráskódban, az olyan, mintha a makro törzseben definiáltakat sorol sorra beírtad volna a kódba. Vegyük elő a múlt hónapban között makrokat! Nezzük a legelsőket a sorban, a CMove nevével! Ezzel el is árultam, hogy ennek a makronak a neve CMove, és ez már azt is mutatja, hogy a Copper Move utasítást hivatott megvalósítani. Rögön a név után következik egy „macro” szócska. Ez a szó azt jelzi az assemblernek, hogy innen kezdődik a makro törzsenek definiálása. A definíciót az „endm” szócska zárja le. A forrás ebben az esetben kettő dc w sorból áll, azaz a memóriában foglalt két word-öt. Ez gondolom eddig rendben, de mi az a „(2&0111111110)” utána? Nos a makroknak van meg egy igen fontos tulajdonságuk, és pedig a paraméterezhetőség. A „macro” szócska után kommentezve azt látjuk, hogy Value, Regnum. Ez azt jelenti, hogy a makro első paramétere a mozgatható színi érték, a második pedig a célregiszter száma. Ezekre a paraméterekre a makro definíciósorok 1, 2, 3 stb-vel hivatkozhatunk. Az & jel a logikai és-t jelent, a % jel pedig azt mondja az

assemblernek, hogy most egy bináris formában adott szám következik. Így már érthetőbb, hogy mit is csinál az első dc w sor: a makro második paraméterét összeeseli a %1111111110 bináris számmal, és az eredmény értéke kerül konkrétan a kódba a dc w mellé. Vedd kezébe a múltkor leírt, azon belül is a Move utasítást, és nezd meg az utasítás kódját. Ezután pedig nezzük az alábbi példát!

```
CMove $0fff,$0180
```

„feherre állítja a háterszínt”

Amikor ezt írta a kódba, akkor az assembler fel fogja ismerni, hogy te a CMove nevű makrora hivatkozást és két paramétert adtal át neki: az első a \$0fff, a második a \$0180-as szám. Ezután az következik, hogy a makro törzse beemulálódik a forráskódban, és a hivatkozási helyekkel leírásodnak és behelyettesítődnek a megjelölt értékek. Ez tehát teljesen ugyanaz, mintha kézzel az alábbiakat írtad volna be

```
dc.w $0180  
dc.w $0fff
```

Itt persze nem sok hasznunk van a makro használatából, hiszen csak két sort kellene így is beírni és a számlalás sem hálunk bele. Ha viszont például a CWait makrokat nézed (ami a Copper Wait utasítást hivatott megvalósítani), valamint ennek a kódolását a múltkor szomból, akkor láthatod, hogy nem túl emberi dolog leködölni, hogy most melyik pozícióra is van a Copper. Ebben már nagy segítség a makro használat, hiszen a hívások a paraméterek átadása után azokból a pontos értékek kiszámítása, a bitmanipulációk már az assembler dolga. Arról nem is beszélve, hogy mennyivel olvashatóbb egy ilyen makrokkal leírt Copperlista, mint a dc.w direktívával definiált. Még valami a makrokhöz: nagyon fontos, hogy helyileg a kódban a makro definíciójának meg kell előznie a hivatkozásokat, különben hibájelezést kapsz. Ha már belemaszunk az assembler direktívákba, akkor meg beszéljünk kicsit azon rejtelmes sorokról, amik úgy kezdődnek, hogy „include”. Mi is ez? Képzeld el, hogy van egy rutinod vagy makrodefiníciód, ami igen sok programmodban kellene. Ekkor a rutinodat felhasználó vagy minden újabb programba beírja újra és újra a szóban forgó makrokat, vagy beemulálja azokat block-copyval. Ez nyilvánvalóan kényelmetlen, és itt lép be az „include” direktíva. Az ilyen

gyakran használt definíciókat külön file-okba gyűjtjük majd az éppen készülő forráskódban include-dal behúzzuk ezt a file-t. Ezt innen az assembler úgy kezeli, mintha az a forráskód része lenne. Ha tehát a múlt havi makrodefiníciókat tekintjük, akkor ezt mindenkeppen úgy érdemes használni, hogy egy külön file-ba kell beemelni (naem ez az inc Cinst nevű) majd azt include-olni a forráskódban. En csak javaslom: tudom, hogy ugyanolyan neveket használnak, mint én, mert ebben az esetben a forrásokat átrás nélkül is tudjátok használni. Mivel pedig ebben a cikkben már van forráslista, így azt hiszem, itt az ideje elmondanom azt is, hogy mi van az inc.Registers2 nevű file-ban (ezt is minden forráslista használja). Szóval ebben a file-ban ún. „equ” direktívák vannak hegyekben. Mire jó ez a direktíva? Mint a legtöbb nagyobb gépben, így az Amigában is egy halom vezérelőregiszter kell kezelniük. Ezek egyenesen a \$dff000 című kezdődnek. Az ember pedig egy olyan előny, hogy sokkal könnyebben jegyzi meg a regiszterek valójában logikus neveit, mint memóriacímét. Nos, az „equ” (de írható egyszerűen = jellel is) direktíva segítségével karakterstruktúrákhoz rendelhetsz számot! Pl:

```
Basiscim equ $dff000 (vagy másképpen  
Basiscim = $dff000)
```

Ezután ha a kódban valahol használad a Basiscim stringet az olyan, mintha a helyébe \$dff000-at írtál volna. A GURU lemezmelletlen megtalálhatjátok mind az inc Cinst, mind az inc Registers2 file-okat, valamint az éppen aktuális forráslistát is, úgyhogy aki nem szeret gépelni, annak csak ajánlani tudom, hogy szerezze be honapról honapra a mellékletet. A forráskódokban használt további include file-ok egy nagyobb függvényekben standardnak mondható csomag részei. Ez a csomag kb. 640kb hosszú. Mindenkeppen szükség van rá ha komolyabban akarsz programozni. Ha nem tudod senkitől sem beszerezni: küldj nekem egy leveletben egy lemezt és válaszban tekered a GURU camére, és én szívesen felviselem. Na, most már azt hiszem minden! Megmaradok, ami a forráskódokban idegen lehet, úgyhogy ne felejtsetek tovább az időt, vágnak bele a copper programozásba, trükkjeibe!

Tegyük fel, hogy adott már egy elkészített copperlista. Ara kéne rávenni a Copper, hogy ezt a listát hajtsa végre. A Copper, csakugy, mint a processzor, egy

programszámilót használ a lista kérése-  
letek. Minden egyes utasítás lemelese  
után a mutató növekszik, hogy az új utasí-  
tásra mutasson. Ez így megy egészen ad-  
dig, amíg el nem éri a lista végét. A  
Copper programszámilója az elektronsu-  
gar függőleges visszafutásakor uraltatód-  
dik, és így minden elektronkörben végre-  
hajtja a listát. A Coppernek 4db ún. po-  
zioregisztère van: Cop1ich, Cop1ic1,  
Cop2ich, Cop2ic1. Az lch-ra végződik tar-  
talmazzák a lista címenek felső, az lcl-re  
végződik pedig az alsó biteket. (A régi  
gepeken a Chip ram mérete maximum  
512kb volt. Mivel copperlista csak Chip  
ramban lehet, így azokon a gepeken ez  
19 bites címet jelentett. Ennek alsó 16 bite  
az lcl-ben, felső 3 bite az lch-ban volt.  
Az A1200-ban már 2MB a Chip ram, így ott  
ez a cím már 21 bites.) A Cop1ich és  
Cop1ic1 együtt határozzák meg a lista cí-  
met. Semmi másra nem kell ügyelned,  
csak hogy a copperlistát mindenkeppen  
Chip ramban legyen. Függőleges vissza-  
futásakor ezen regiszterek valamelyikéből  
fordulnak újra a Copper utasításszámilója  
Igen, de melyikből – kerdezhetitek most.  
Nos, a válasz: a Cop1ic-ből. Legalábbis  
tápasztalaim szerint. Mindegyik doksi-  
ban csak homályos utalások vannak a  
Cop2ic regiszterek szerepére. Ugy tápasz-  
talaim, hogy a dominánsabb mindenkeppen  
a Cop1ic regiszterpar. Lehete ezen a  
kérdésen ráögdni, de nincs semmi érte-  
lme. Nekem eddig még sohasem hiányzott  
a Cop2ic par használata. Szóval maro-  
dunk annyiban, hogy visszafutásakor  
a Cop1ic párból fordulnak újra a program-  
számilók. Ha ebbe a regiszterbe bekered  
copperlistád kezdőcímet, akkor a követ-  
kező kijelzőskör már a te listádat fogja fu-  
tatni a Copper. Remek, de lassan a testtel!  
Ha felülrod ezt a címet, akkor elvesz a tar-  
talma, következőskörben programod vé-  
gén nem fogod tudni visszaadni a rend-  
szernek a saját copperlistáját. Róadásul  
az egyik legkényesebb kompatibilitási  
problémát a Copper helyes lekezelese  
adja. Ha ugyanis nem szabályszerűen  
vezed el a Copper-től a rendszer copper-  
listáját, az egy sor csúnya rendszerfolya-  
matot indít el, aminek a vége rendszerint  
meg csúnyább fogyas lesz. Na jo, de akor  
mit tegyünk? A dolog egyáltalán nem  
bonyolult. Nézzük csak meg a forráslistát.  
A forráslista e hónapban nem más, mint  
egy startup rutin. Minden rutinunk ezzel fog  
kezdődni, úgyhogy jól tegyék el. A kö-  
vetkező szakokban már ez a rész nem lesz  
benne, mindig csak azt a kódot fogom le-  
írni, amit bele kell illeszteni. Magáról a  
startup rutinról nem akarok különöbben  
beszteni, hisz egyik regebbi GURU-ban  
már megírtam. Amit azonban minden-  
keppen szem előtt kell tartanunk, az a  
startup Copperrel foglalkozó része. A  
Copper lekezelesek mindenkeppen ér-  
demes rendszerbarát kódot alkalmazni.  
Mivel a Copper egy grafikus eszköz, így a  
vele foglalkozó függvények a grap-

hics.library-ban találhatók. Először tehát  
meg kell nyitni ezt a library-t. Ha ez sikerül,  
akkor megkapjuk a library báziscímet. Et-  
től a címtől pedig offsetként számítva a  
gb\_Activew névű mezőn tartolva van az  
aktuális copperstruktúra címe, ami tartol-  
mazza a rendszer copperlistájának címet.  
Ennek a mezőnek az értéket tehát meg  
kell jegyezni, hogy kilepeskor visszaadha-  
to legyen. Na lessek, most hogy is van ez?  
Mi a fene az a copperstruktúra? Nos, a  
copper programozására a rendszer is ad  
lehetőséget. Az \_LVLoadView függvény  
(Graphics library) pont ezt csinálja. Letölti  
az általa definiált copperlistát a  
Copperbe. Viszont, ez a függvény nem  
közvetlen a lista pointerét várja bemenet-  
nek, hanem egy ún. ViewStructure-ra mu-  
tató pointer-t kell neki átadni. Ez a View-  
Structure egy rekord típusú dolog, ami tar-  
talmazza többek között a copperlista cí-  
met is, de ezen kívül még egy csomó más  
is. Mivel egy demo lefutása közben kb.  
1000-szer kell copperlistát váltani, így ke-  
se könnyű lenne ezt a módszert hasz-  
nálni. Ezért a demoprogramozók szinte  
mind a direkt címrés módszerrel dolgoz-  
nak. Tetszik nemetszik, a visszatekerő vi-  
szont mindenkeppen rendszerbarát kódot  
kell megint alkalmazni. Na, szóval miután  
kiolvastuk a copperstruktúra címet, hasz-  
nálni kell az \_LVLoadView függvényt,  
megpedig egy NIL pointer bemenettel.  
Ennek eredménye egy nagy semmi leol-  
tése a Copperbe, majd mivel a Copper  
csak a következő megjelenítési ciklusban  
kezd kijelzőzni a semmit, így a Waitfor  
függvénnyel megvárjuk a következő  
visszafutást, hogy tudd érvény! nyersen a  
művelet. Ezután szabad a pátya, haszná-  
latok nyugodtan a hardware regiszterek.  
Van még két regiszter amit meg kell emlí-  
teni, ez pedig a Copmp1 és a Copmp2.  
Ha ezekben a regiszterekbe írsz, a Copper  
azonnal uraltatni magát a Cop1ic illetve  
a Cop2ic regiszterekből. Na, ez az, amit  
copperlista váltásakor hanyagolni kell. Mi-  
ert? Mert egy csúnya nagy ugrást fogsz  
látni minden váltásakor. Ez egyszerűen azért  
van, mert mint mondtam, a Copper  
egyebkent is minden visszafutásakor uraltat-  
ni számilóját. Display közben pedig nem  
foglalkozik a Cop1ic regiszterek tartalma-  
val. A Copmp1 használatával viszont gyá-  
korlatilag derekba töröd az éppen aktuá-  
lis kijelzőst. Szóval, ha futás közben  
copperlistát akarsz cserélni, akkor csak  
nyugodtan írd felül a Cop1ic értékét, és  
már biztos lehets benne, hogy a Copper  
a következő megjelenítéskor mindenféle  
ugras nélkül fogja váltani a képernyőt. Itt  
hívnd fel a figyelmet arra, hogy a  
Copper képei inni a rendszerregiszterek  
(ld. múlt hónap), így a Cop1ic-t is. Így mó-  
don programozott ugrások is megvalósí-  
thatók. Na, most már mindent tudtok ah-  
hoz, hogy megértsetek a forrást. Ha be-  
gépelték és letöltötték akkor láthatjátok,  
hogy a Copper most egy szép szürke  
rastercsíkok csinal a képre. Juji, mennyi

munka is volt egy ilyen C64-en! Hát er-  
re jó a Copper! Ja, a copperlistában leol-  
tunk valamit a Bpicon regiszterbe. Ez ne  
zavarjon senkit, egyszerűen csak kikap-  
csolja a grafikat, erről majd később (jő-  
vő szám) beszélünk. Figyeljünk inkább ar-  
ra (már ha elég nagy a monitorunk képe),  
hogy a rastercsíkok jobb szélén egy tores  
van! Ezt az okozza, hogy az n. sor 0. po-  
ziója lenyegeben már az n-1. sor végen  
bekövetkezik. Marpedig ha a sugarpö-  
zic elén a teiprogramozott értéket, akkor a  
Copper környezetlenül átváltja a háttér-  
színt. Mit lehet akkor tenni, hogy ez a tores  
eltűnjön? Nos, igen egyszerű. Hagyjuk  
meg kicsit futni azt az elektronsugarat! Ne  
az n. sor 0. pozíciójára várjunk, hanem in-  
kább az n. sor 7. pozíciójára! Az minden  
WaitUn n-et cseréljünk ki Wait n,7 -re! Van  
még valami, ami talán a figyelmes olva-  
sónak már feltűnt (Ez ugyan már volt a  
múlt számban, de inkább ide is leírom.)  
Nevezetesen az, hogy a Wait utasításban  
a függőleges pozíciókat csak 8 bit van  
tennivalva, ez pedig azt jelenti, hogy max.  
255-ig tudunk így várni. Na az a kepe-  
nyőn több rastercsík van, mint 255! Akkor  
hogyan lehet várakozni mondjuk a 280-  
ra? A megoldás egyszerű. A függőleges  
videoszámító 9 bites. Ebből a Copper  
csak az alsó 8-at tudja figyelni. Viszont a  
kétes számrendszer sajátossága, hogy ha  
a pozíció túllepett a 255-on (\$ff), akkor az  
alsó 8 bit újra \$00-tól számol. Az most ne-  
künk mellesk, hogy a 9. bit 1 lesz, hisz  
azt ugysem tudjuk figyelni Copperrel. Tudunk  
azonban még valamit: a copperlista  
mindig uraltatódik a függőleges visszafu-  
tásakor. Így módon a következőt kell ten-  
nünk: várunk a 255.111 pozícióra, majd  
rögtön utána mondjuk a 10.0 pozícióra.  
Ez azt fogja eredményezni, hogy a 266-os  
sorra várunk. Meg egy példa, hogy min-  
denknek világos legyen. Szeretnénk be-  
várni a 275-ös sori. Azt tehát így tesszük  
meg:

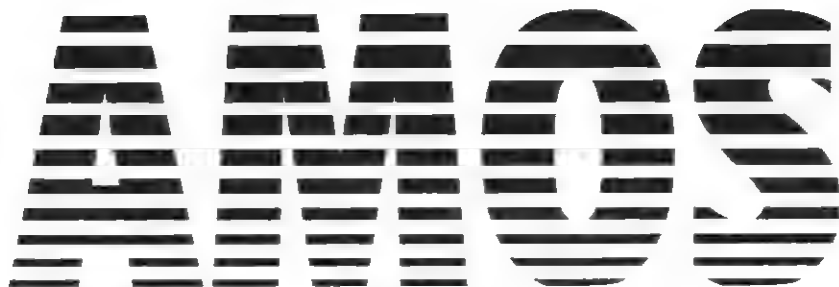
```
CWait 255,111
CWaitUn 19 [-275-256]
```

Ezzel mindent elmondtam, amit kel-  
lett. Persze biztos, hogy most sokatok fejé-  
ben hirtelen egy csomó kérdés fogalmaz-  
ódott meg, de ne feleddetek egy progra-  
mazónak tudnia kell kísérletezni, hogy vá-  
laszt kapjon rájuk. Szóval hajrá, fűtselek  
alá a Coppernek! Jövő hónapban ismét  
találkozunk és elkezdjük átvenni az Amiga  
grafikus lehetőségeit. Lesz vele munkánk...

Iron Hawk of BioHazard  
e-mail: iron\_hawk@ludens.elte.hu

A példa programlást megtalálhatjátok  
a lemezzeltekletlen





**THE  
CREATOR**

## Csináld magad Extension!

Számos Amos bővítmény bemutatása után, már sokakban kialakult a kép arról, hogy az Amos utasításkészítenek rugalmas kiegészíthetőségevel túlléphetünk az alaprendszer korlátain. Korábban már foglalkoztunk vele, mi is tulajdonképpen egy Amos extension, és mire lehet jó, ha magunk is tudunk ilyet készíteni. Ezekre most nem terek vissza, hanem mindjárt belekezek annak ismeretesebe, melyet már régóta vártok tőlünk, hogyan készíthetünk extensiont!

Először is nézzük, milyen szellemi és bírási források szükségesek egy működőképes Amos utasítás előállításához. Mivel az extension assembly nyelven íródik, elengedhetetlen legalább műkedvelő szinten tisztában lenni egy assembler használatával és a 68000-es utasításokkal. A létrehozandó új utasítást assembly nyelven meg kell tudni írni. Szükséges továbbá egy assembler is. Én a Devpac3-at használom, de nyilván más is megteszi.

Az extension forrása meghatározott, szigorúan betartandó elemekből épül fel. A cikk végén látható egy csupasz forrás, ami csak példaként tartalmaz egy utasítást. Ennek segítségével mutatom be az egyes részek funkcióit, illetve formai szabályait. Ebben a részben az Amos Professional extension-nel foglalkozunk. A Creator-é kis mértékben különbözik ettől, de erre majd később térünk vissza.

### 1. Verzió makró

Egyszerűen csak a verziószámot tartalmazza. A könnyű azonosíthatóság miatt áll a lista elején.

### 2. Extension sorszám

Értéke 26-ig terjedhet. Az első hat gyánlag foglalt. Minden extension egyedi számot kell viseljen. Ha nem vagy tisztában vele, melyek vannak már lefoglalt megjelent extension-ök számára, akkor a legjobb, ha több számmal is lefordítod a listát. Persze először olyat válassz, ami nálad meg szabad. A listában eggyel csökkentés érteket, tehát 0 és 25 közé essen.

### 3. Include-ok

Szükség lehet néhány Amos ill. Amiga ötszetre és a speciális makrókra, amit tartalmaznak az include file-ok. Mivel ez helyet nem foglalt akkor sem ha nem használod, érdemes mindig szerepeltetni.

### 4. Mutatók

Néhány kötelező címke fávolságot ragtatni kell

- C\_Off - az ötszét tabla
- C\_Tk - a token tabla
- C\_Lib - a rutinnak kezdete
- C\_Title - az ext. neve
- C\_End - az ext. vége

### 5. Az ötszettek

Az egyes rutinok ötszetei olyan formában, hogy két szomszédos címkét követünk egymásból, majd osztjuk kettővel. Az utasítások címkeit ajánlatos soroztatni (L\_1 → L\_n). Mivel mindezt szó hosszúságban tartoljuk, egy rutin gyakorlatilag 128 kb hosszú lehet.

### 6. Token tábla

- Az eleje kötelező
- dc.w 1,0
- dc.b \$80,-1

Ezutan az utasítások szintaxisa kerül meghatározásra a következők alapján:

a. az első két szó eldönti, hogy utasítás vagy függvény. Az első szó az utasítás száma, a második a funkcióé. A kettő közül csak egyet adhatunk meg, a másik érteke -1.

b. az utasítás neve a következő formában: dc.b „utasita”, „s” + \$80 Az utolsó betűt külön írjuk, \$80-at hozzáadva.

c. paraméter lista Az első byte az utasítás típusát határozza meg

- 1 - utasítás
- 0 - valós egész értékekkel visszatérő függvény
- 1 - lebegőpontos értékekkel visszatérő függvény
- 2 - karakterláncal visszatérő függvény
- V - fenntartott változó

A további byte-ok a paramétereket határozzák meg

- 0 - egész
- 1 - lebegőpontos

### 2 - string

Elvágástásukhoz vessző vagy ! használható. A ! szintaxis oldalon a To megfelelője

d. Az utolsó byte:

- 1 - vége az utasítás meghatározásának
- 2 - egy további paraméter lista megadása.

Hogy jobban megértsük ezeket, nézzünk néhány példát:

utasítás Led On  
dc.w x,-1  
dc.b „led on”, „n” + \$80, „!”,-1

utasítás Set Talk sex, mode prich, rate  
dc.w x,-1  
dc.b „set tal”, „k” + \$80, „!0,0,0,0”,,-1

utasítás Volume hangerő  
vagy Volume csatorna, hangerő  
dc.w x,-1  
dc.b „!volum”, „e” + \$80, „!0”,,-2  
dc.w y,-1  
dc.b \$80, „!0,0”,,-1

Az utolsó láthatunk egy ! jelet az utasítás neve előtt. Ez azt jelzi, hogy a következő token utasítás neve azonos, csak a \$80 kell itt szerepeljen.

### 7. Hídeg indítás

A legelső címkére (L0) ugrik a vezérlés, miután az Amos elindulásakor betöltődik az extension itt különböző beállításokat lehet elvégezni, amelyekkel majd később foglalkozunk. A lényeg, hogy a L0-ba az extension számát töltve térjünk innen vissza. Ez jelzi az Amos felé, hogy az ext inicializálása rendben megtörtént.

### 8. Az utasítások kódja

Itt kezdődnek egy egy címkevel elválasztva az utasítások kódjai. Nagyon fontos, hogy teljesen relokálható legyen a kód. Nem tartalmazhat közvetlen hívásokat, elágazásokat az extension-on belül sem. Erre a célra speciális makrók állnak rendelkezésre, amelyeket az include file-ok tartalmaznak. Használatuk megegyezik a Jmp,

Jsr, Bra stb. utasításokéval, annyi különbséggel, hogy nevük R betűvel kezdődik (RJump, RJsr RBr...) Az utasítást egy rts-sel fejezhetjük be. A szabadon használható regiszterek: d0-d7 és a0-a2

A következők szerint jól áttekinthetően, valamint egyszerűen szervezhetjük a címkek jelölését

```
L_utasitas1 equ 1
L_1
```

```
rts
L_utasitas2 equ 2
L_2
```

stb

Ha ilyen telepítést hasznatunk, akkor az ofszeteket így adhatjuk meg:

```
dc.w (L1-L0)/2,(L2-L1)/2,...
```

A tokeneknél pedig utasítás, ill. funkció számnak csak az L\_utasításx-et kell írunk

#### 9. Hibarutin hibáüzenettel:

Két hibarutint kell írunk, mivel a compilerben lehetőségünk van kikapcsolni a hibáüzeneteket. Ha bekapcsolva hagyjuk, akkor az első rutint fordítja be a programba. Az interpreter szinten ezt a rutint fogja használni. A rutinnak szintén kell legyen egy sorszáma, ezt célszerű L\_Custom-nak nevezni. Kell legyen egy címkeje is (L\_n-2). Ez a címke mögött már nem utasításkod áll, megis bele kell vegyünk az ofszetek felsorolásába. Itt mindjárt láthatunk egy példát arra is, amikor az ext egy Amos rutint hív, most hibakezelés céljából (RJump L\_ErrorExt). Ha a példában szereplő hibarutint meghagyjuk, akkor az Emmess címke után \$0-val elválasztva írhatjuk be a hibáüzeneteket. A végerőlt nem felejtjük az even-t.

#### 10. Hibarutin hibáüzenet nélkül:

A kikapcsolt hibáüzenettel történő fordítás során a compiler ezt a rutint illeszti a programba. Célszerű ezt változtatlanul hagyni. A két hibarutin minden esetben a két utolsó kell legyen az ofszet táblában

#### 11. Utolsó címke

A fentieket követi meg egy sorszámozott címke, azért hogy az utolsó ofszet is kiszámítható legyen

#### 12. A cím

Ezt a részt is lehet változtatlanul hagyni, hiszen csak annyi szerepe van, hogy az editorban megtekinthessük az ext nevét és verzó számát.

13. Az extension végét jelző C\_End címke, valamint az itt található dc.w 0

Ezzel végre értünk a váznak. Most bizonyára azt gondoljátok hogy ?!?!? De ne aggodjatok a reklam után folytatjuk! (Most keressetek egy hirdetést a lapban, majd mután megneztetek, folytassatok az olvasást)

#### Változó átvétele:

Egy valamire való utasítás, függvény működéséhez egy vagy több paraméter szükséges, mint bemenő adat. Ezeket a következő módon 'fejtjük ki' a d0 adatregiszterbe.

```
move.l (a3)+,d0 egész
```

```
move.l (a3)+,d0 lebegő pontos
```

```
move.l (a3)+,d0 string eleje
move.l (a0)+,d0 string hossza
```

Valamennyi paramétert ki kell olvasunk, hogy a paraméterek mutatója eredeti állapotába kerüljön

#### Változó visszaadása:

Funkciók alkalmasak arra, hogy valamilyen értékkel visszatérjenek. Az adatot a d3 regiszterbe, annak típusát pedig a d2-be kell töltsük a rutint befejezése előtt.

```
A típusok
0 - egész
1 - lebegőpontos
2- string
```

#### Hibáüzenet:

Valamilyen hiba előfordulásakor, többnyire a bemenő paraméterek ellenőrzésekor, meghívhatjuk az L\_Custom rutint, de előtte a d0-ba kell töltsük a hibáüzenet sorszámát. Mivel az Emmess címke után sorakozó üzenetek nincsenek külön számozva, a fizikai sorrendjük határozza meg a számukat

```
pl
moveq #1,d0
RBr L_Custom
```

Ennyi fert befeje ezen alkalommal, de legkezelebb folytatjuk. Addig is nézessetek az AmosPro\_Tutorial:Extension/ vagy az Amos\_Extras Extensions/ forráslistát és próbálkozzatok.

Kérdéseket továbbra is szívesen látjuk! (Felre ne értesetek, szívesen csak látjuk, megválaszolni az más.)

Lazi & Angler

|     |    |
|-----|----|
| ... | 2  |
| ... | 3  |
| ... | 4  |
| ... | 5  |
| ... | 6  |
| ... | 7  |
| ... | 8  |
| ... | 9  |
| ... | 10 |
| ... | 11 |
| ... | 12 |
| ... | 13 |

# PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Itt a programozástechnika és megint iskolából hozom témát. Egész pontosan egy országos verseny iskolai fordulójáról. Erről a kis versenyről sok mindent lehet írni. Van még arra is esély hogy 3 részes lesz a kis beszámoló a versenyről. Mit is lehet egy programozási versenyről mondani? Lehet dicsegni a résztvevőket? Nekem sajnos nem, hiszen én is versenyeztem. Lehet dicsegni a szervezést? Több volt a probléma mint az igazán jó megoldás. Lehet, csak egy egyszerű tőkékoztatást írni? Nem tartom szerencsésnek. Megvan, meg lehet beszélni a feladatokat, és a végén utolag véleményezni az egész versenyt. Jöjjenek hát szépen a feladatok, a megoldások, a véleményem róluk meg minden egyéb. A megoldásokhoz persze annyi megjegyzést hozza kell tennem hogy ezek az én megoldásaim és én indoklásaimmal és ezeken kívül is sok egyéb megoldás lehetséges. Csak azokhoz a feladatokhoz írom le a megoldást amelyeknél arra maximum pontot kaptam. A többi feladattal pedig leírok annyit, amennyit jól megoldottam és utána azt követi amit a javítókulcs maszként írt. Azért az én megoldásaim kerülnek be a cikkbe mert ezekkel kapcsolatos kérdésekre könnyebb válaszolnom, mint a javítókulcs logikája szemni gondolatmenettel kapcsolatos kérdésekre.

## 1. feladat: Szövegezés (7 pont)

Az alábbi algoritmusrészt a szöveg típusu S változó értéket alakítja át: S szavakat és a szavakat elválasztó egy-egy szóközt tartalmaz.

```
S = S + " "
Ciklus amíg első(S) != ""
    S := elsőtűnik(S) + első(S)
Ciklus vége
S := elsőtűnik(S)
```

- A. Mi lesz S értéke az algoritmusrészt végrehajtása után? (Gondolj a kivételes esetekre is!)
- B. Mire szolgál a ciklus előtti illetve utáni értékadás?

### Megoldás.

Sokszor hallottuk, hogy egy program működésének megértéséhez sokat segít ha azt megjegyzésekkel látjuk el, én is valahogy így kezdem hozzá, persze a megjegyzéseket nem írtam le, csak megjegyeztem. Itt most persze le kell írnom őket. Na lássuk a programot az első kommentezés után.

```
S = S + " "
Ciklus amíg első(S) != ""
    S := elsőtűnik(S) + első(S)
Ciklus vége
S := elsőtűnik(S)
```

: Szóközöt rakunk a String végére.  
: Ciklus amíg S nem szóközzel kezdődik.  
: 1 karakterrel balra forgatunk a stringet  
: Leszedem a String új első karakterét.

Ebből csak annyit tudunk meg egyelőre, hogy a Stringet valamennyivel balra fordítjuk. Egy szóközt hozzáadunk egy karaktert pedig kivesszünk a stringből. Celszerű te-

hat újrakommentezni a programot, valamint információgazdagabb formában

```
S = S + " "
Ciklus amíg első(S) != ""
    S := elsőtűnik(S) + első(S)
Ciklus vége
S := elsőtűnik(S)
```

Na ez a komment már egész jó.. A B kérdésre már majdnem benne van a válasz. Az A kérdésre pedig csak két sor kommentet kell összefoglalnunk. Na meg persze a különleges eseteket végiggondolni. Jöhet tehát előbb az utolsó kommentezés után a sok szöveg meg a különleges esetek. Lassuk a forrást az új kommentjevel.

```
S = S + " "
Ciklus amíg első(S) != ""
    S := elsőtűnik(S) + első(S)
Ciklus vége
S := elsőtűnik(S)
```

: Az új utolsó szó elé szóköz kell. És az egy szavas, vagy rövidebb Stringben is legyen szövege  
: Egy szóval balra forgatunk.  
: Ne kezdődjön a String szóközzel. (Szó végével.)

A kérdésekre a megoldás jelentős része benne van a kommentekben, a ciklus első sorának kommentje adja meg az egész program funkcióját. Egyszerűen balra forgatja az egész szöveget. A két értékadást is sikerült definiálnunk. Igazából csak egy alkerdes maradt hátra, bár annak a megoldása majdnem annyit vesz igénybe mint a 2. feladat megválaszolása. Igen, a különleges esetekről van szó. Hogy mik is azok a különleges esetek? Nagyon jó kérdés, és szemlém itt a feladatlap logikája kicsit segít. Bár sikerült elfelejtenem, hogy mire is gondoltam és sikerült így teljesen megválaszolnom a kérdést. A különleges esetek ugyanis azok, amikor nem a várt formában kapjuk meg a bemenetet, vagy az adott bemenettel nem egyetemes a szóhatár. Lassuk a különleges eseteket.

- A bemeneti S string üres, egy szóközt vagy egy szót (de szóközt nem) tartalmaz. A program S stringet változtatlan formában hagyja.
- A bemeneti S string egy szót és UTÁNA egy (vagy több) szóközt tartalmaz. A szóköz (szóközök) átkerül (átkerülnek) a String elejére.
- A bemeneti S string szóközzel (szóközökkel) kezdődik. Az első szóköz átkerül a String végére.
- A bemeneti S stringben az első szó több szóköz követi. A bemeneti S string elején egyel kevesebb szóköz lesz, mint

bemenet, ami nem különleges eset hanem hiba. Ha elférünk a feladat szövegétől ak-

- : A string vége legyen szó vége is.
- : Ciklus az első szó végéig.
- : Balra forgatunk...

: Ne kezdődjön a String szóközzel...

kor meg akar azt is különleges esetnek tekinthetjük, hogy a hibás paraméterátadás miatt a String címet megadó pointer a saját kódunk címet adja meg és felülírjuk magunkat. Hibás bemeneti adat az nem különleges eset, hanem hiba. Ezzel az erővel minden nagy programnál elvárható lenne, hogy bármilyen formátumot megértsen, hi-

szén az adat ugyanaz, de a forma a program szempontjából „különleges”. Hat ez éppen nem tűnik reális elvárásnak. A tiltott és a különleges eset két különböző fogalom, de a javítókulcs és a feladatlap készítői nem így gondolják és ehhez kell alkalmazkodni. Az első feladatot mindenképpen befejeztük meg ebbe a számba, ugyanis ott érdekes Prolog-SZERŰ nyelvvel találkozhatunk. Mindegy ez a feladat legalább egyszerű.

## 2. feladat: Mili csináld? (10 pont)

Az alábbi program A és B értéket határozza meg az N elemű X vektor értékei alapján. M értéke kezdődik 1.

```
Mitcsiná(X, M, N, A, B);
Ha N=M(1) akkor Ha X(M) ≤ X(N)
    akkor A:=N, B:=M
    különben A:=M, B:=N
    különben K:=(M+N) div 2
    Mitcsiná(X, M, K, A1, B1)
    Mitcsiná(X, K+1, N, A2, B2)
    Ha X(A1) > X(A2) akkor A:=A1
    különben A:=A2
    Ha X(B1) < X(B2) akkor B:=B1
    különben B:=B2
    elágazások vége
Eljárás vége
```

- A. Mi lesz A és B értéke?
- B. Hányszor kell összehasonlítani az X tömb elemét a megoldás során, ha N 2 hatványa?
- C. Milyen esetben lesz azonos a futas végén A és B értéke?

### Megoldás.

Az A kérdésre elég egyszerű a válasz, a tömb legnagyobb és legkisebb eleme. A B kérdésre már egy kicsit nehezebb válaszolni. Vizsgáljuk meg néhány N értékre, és utána próbáljunk meg abból valami összefüggést találni.

a bemeneti stringben az első két szó között volt

Tehát 4 lényegében különböző különleges esetet találunk, amiből 3 esetben nem a feladat szövegében megjelölt formátumú a



| N értéke                | 1 | 2 | 4 | 8  | 16 | 32 | 64 | 2 <sup>n</sup>    |
|-------------------------|---|---|---|----|----|----|----|-------------------|
| Összehasonlítások száma | 1 | 1 | 4 | 10 | 22 | 46 | 94 | 1.5N-2 kivéve N=1 |

A javítókulcsban találtam valami egyéb kitételeit is, de matematikai alapon be lehet bizonyítani, hogy a példában megjelölt esetben (N 2 hatvány) a 2. hatványra kifejezés csak 2 pozitív egész kitevőjű hatványra igaz, akkor ez a képlet a 2-nél nagyobb N-ekre, tehát az 1-nél nagyobb p-ke bármikor igaz, a bizonyításhoz a teljes indukció nevezetű módszer ajánlom. Persze egy kis gondlattal hozzá lehet tenni, hogy 2-nek nem csak pozitív egész kitevőjű hatványai léteznek. A C kérdésre megint egyszerű a válasz. Egy körbe legkevesebb és legnagyobb eleme akkor egyenlő, ha a körbe minden eleme egyenlő. Természetesen az egy elemű körberek is igaz ez az állítás. 0

### 3. feladat: Mli szkalm? (10 pont)

Az X és Y körbékben egy sokszög egymast követő csúcsainak koordinátái vannak. Az alábbi algoritmusresztet A és B értéket határozza meg

```
A := 0; B := 0; i := 1; N
Ciklus := 1-től N-ig
  L := X[i] - X[j]; K := Y[i] - Y[j]
  A := A + L * (Y[i] - Y[j])
  B := B + negyzetgyok(L * L + K * K)
  i := i + 1
Ciklus vége
A := abszolút érték (A/B)
```

A. Mi lesz az A és B értéke?

B. Mire szolgál az abszolútérték-kepes?

#### Megoldás.

A megoldáshoz kétféleképpen lehet hozzáfogni, az egyik az a program valódi végkövetése nélkül is működik. A megoldás lenyege, hogy a program sokszögek adataival dolgozik, tehát valószínűleg a sokszög valamely adatát számolja ki. Álláshoz nem lehet, mert az átlók száma változó. Szögek nem lehetnek marad a terület és a kerület. Már csak egy példával ellenőriztük, hogy melyik melyik. Meg kell próbálnunk a programot mindeket körjárási irányral, ez a minimum ellenőrzés. Utána már meg is van mindkét válasz. (Az abszolút érték képzés a körjárási iránytól függő előjelet javítja ki.) Ezt hívják a feladat szövegének egyes kihasználásának. Természetesen a második megoldási mód itt is a kommentelés. Ezt itt is leírom, hogy azt is tudja, hogy hogyan is kell ezt a megoldást elkészíteni, indokolni stb. A sok több parancsot tartalmazó sort persze több sorra is kell bontani.

```
A := 0
B := 0
i := 1
Ciklus := 1-től N-ig
  L := X[i] - X[j]
  K := Y[i] - Y[j]
  A := A + L * (Y[i] - Y[j])
  B := B + negyzetgyok(L * L + K * K)
  i := i + 1
Ciklus vége
A := abszolút érték (A/B)
```

Az egyik megoldás megvan, de az A-ról nagyon nem sokat tudunk, de fel tudjuk írni egy-egy sokszögre az A végképletet. Lassuk háromszögre

$$A := [(X[1] - X[3]) * (Y[1] + Y[3]) + (X[2] - X[1]) * (Y[2] + Y[1]) + (X[3] - X[2]) * (Y[3] + Y[2])] / 6$$

Ugye milyen szép képlet és ugye milyen sokat mond? Meg kellene próbálni egyszerűsíteni.

$$A := [(X[1] * Y[1] + X[1] * Y[3] - X[3] * Y[1] - X[3] * Y[3] + X[2] * Y[2] + X[2] * Y[1] - X[1] * Y[2] - X[1] * Y[1] + X[3] * Y[3] + X[3] * Y[2] - X[2] * Y[3] - X[2] * Y[2])] / 6$$

$$A := [(X[1] * (Y[1] + Y[3] - Y[2] - Y[1]) + X[2] * (Y[2] + Y[1] - Y[3] - Y[2]) + X[3] * (Y[3] + Y[2] - Y[1] - Y[3]))] / 6$$

Képletünk ismét előtérbe kerül és ismét lehet egyszerűsíteni.

$$A := [(X[1] * (Y[3] - Y[2]) + X[2] * (Y[1] - Y[3]) + X[3] * (Y[2] - Y[1]))] / 6$$

Képletünket megnevezve két meglepő dolgot tapasztalunk, az egyik az nagyon egyszerű, a képletünk első fele területek összeget adja, és a negyzetnél is ugyanezt tapasztaljuk, de a végén osztunk egy hosszúsággal, ami szerinti hosszúságot kapunk, de a képletet megvizsgálva látni, hogy a képlet eredménye numentusan megegyezik a területtel, tehát csak a mértékegység nem stimmel, ahhoz pedig a képletet egy hosszúsággal kell szorozni. Az egyvel való szorzás pedig a számértéken nem változtat. Tehát ez valami elég furcsa területképlet, matematikailag is be lehet bizonyítani, hogy működik de ezt hagyjuk inkább későbbre, ugyanis ahhoz, hogy biztosan lehessünk a dolgunkban és tudjuk, hogy mit csinál a program, az abszolút érték képzés pedig arra szolgál, hogy a körjárási iránytól függő előjelet szakasz-hosszak miatt problémákat a terület előjelével kiküszöböljük.

### 4. feladat: Csak párhuzamosan! (16 pont)

Egy számítógépben „nagyon sok” processzor van, így a kifejezések kiszámítását egyszerre több processzor vezetheti

#### Példa

Az  $(a+b) * (c/d) / (e+f)$  kifejezés optimálisnak lehet lépésben számolható ki két processzorral

1. lépés:  $(a+b)$  és  $(c/d)$  egyidejű kiszámítása két processzorral – legyen a két részeredmény  $u$  és  $v$ .

Az A kiinduló értéke 0  
A kiinduló értéke 0  
A kiinduló értéke 0

Végigmegyünk a sokszög csúcsain  
i. és j. csúcs távolságának X irányú komponense

ugyanaz Y irányban  
??? Ez meg megvizsgáljuk  
Oldalhosszak összege. Kerület  
I az előző csúcsra mutat

??? Ez is vizsgálathoz szorult.

2. lépés:  $u*v$  és  $(e+f)$  egyidejű kiszámítása két processzorral – legyen a két részeredmény  $x$  és  $y$ .

3. lépés:  $x/y$  kiszámítása egy processzorral  
Egy kifejezés párhuzamos kiszámítását akkor tekintjük optimálisnak, ha a lehető legkevesebb lépésben végezhető el úgy, hogy a párhuzamosan felhasznált számok minimális

Állapítsd meg, hogy optimális esetben a következő kifejezések hány lépésben számolhatók ki, s kiszámításukhoz hány processzorra van szükség! (A zárójelre nem bontható fel a kiszámítás gyorsítása érdekében!)

$$a-b*c*d*e$$

$$a*b*c*(d*e-f/g+h*i)$$

$$a*(b+c-d)*(e*f-g*h+i*j)$$

#### Megoldás.

A megoldások nagyon egyszerűek

2 processzorral 3 ciklus alatt

$$\{b*c=f, d*e=g, g+f=h; h+a\}$$

3 processzorral 5 ciklus alatt

$$\{d*e=i, f/g=k, h*i=l; a*b=m, j+k=n; n+i=o, o*c=p, p+m\}$$

3 processzorral 4 ciklus alatt

$$\{b+c=k, e/f=l, g*h=m; a*k=n, l-m=o, i*j=p, d-o=q, n+p=r; q-f\}$$

### 5. feladat: Pascal-program struktúrája (20 pont)

Egy Pascal-program struktúráját PROLOG-szerű tényállításokkal adjuk meg

tartalmazza {KülsőEljárás, BelsőEljárás}  
megelőzi {EgyikEljárás, MásikEljárás}

E tényállítások a közvetlen tartalmazást, illetve közvetlen megelőzést írják le.

#### Példa.

Itt van egy Pascal-program váza

```
Program ...;
  Procedure első;
  Procedure második;
  end { második };
end { első };
  Procedure harmadik;
end { harmadik };
end { program }.
```

Struktúráját az alábbi tényállítások írják le:

tartalmazza { "első", "második" },  
megelőzi { "első", "harmadik" }.

A. Add meg a következő szabályoknak megfelelő Pascal-program vázát!

tartalmazza { "A", "B" }  
tartalmazza { "B", "C" }  
megelőzi { "B", "D" }  
megelőzi { "A", "E" }  
tartalmazza { "A", "D" }

Mivel a rovat fejedelme végeesebb az elképzelésemnél ezért egyközvetlenebb az ötös feladat befejezésével folytatjuk a sorozatot

Varju Gergely

# A Rendszerbarát

Legutóbb folytattuk a SAS/C speciális kulcsszóinak ismertetését, de hely hiányában nem sikerült a dolgot befejezni, így most következik a téma befejezése. Tehát a *saveds* kulcsszóval tartottunk.

A függvény definíciója a *saveds* kulcsszóval megegyezik a *geta4* függvény meghívásával a függvény első végrehajtható utasításaként. A *geta4* függvény a korábbi verzókkal és más Amigák C fordítókval való kompatibilitás miatt érhető el.

A *\_saveds* kulcsszó a függvény definíciók esetén fontos, prototype-ok esetén elfogadott, de nem szükséges. Ha azonban a *\_saveds* kulcsszó szerepel a prototype-nál, de hiányzik a függvény definíciójánál, hibajelzés fog megjelenni. E kulcsszó nem bír jelentéssel függvény pontterek és más adat jellegű elemek esetén.

## **\_inline**

Az *\_inline* kulcsszó megadása esetén a globális optimalizáló olyan kódot hoz létre, mely a meghívott függvény kódját tartalmazza és nem egy függvényhívást a meghívni kívánt függvényre. Ennek következtében az *\_inline* kulcsszó használata növeli a kód méretét, de gyorsabbá teszi annak futását. E megoldás lehetővé teszi azt is, hogy a globális optimalizáló további optimalizációkat hajtson végre. Ha nem optimalizálással történik a kód fordítása, akkor az *\_inline* kulcsszó figyelmen kívül marad, és a megszokott függvényhívások kerülnek fordításra.

Az *\_inline* kulcsszó megadása mind a függvény prototype-ok, mind a függvény definícióknál kötelező. Továbbá nincs értelme függvény pontterek esetében.

## **\_stackext**

E kulcsszó kapcsán egy kicsit érdemes megismernedni a veremmel és a veremkezeléssel is.

A stack a memória egy olyan részét tartomány, melynek méretét az AmigaDOS stack utasítása vagy egy külső long integer szám (*\_stack*) adja meg. Alapértelmezésben a stack mérete 4 kB. Ez a stack kerül felhasználásra függvényhívások során a regiszterek mentésére és az argumentumok átadására. Egy függvényen belül az automatikus tárolási osztályú változók is stack-ben kerülnek lefo-

latozásra. A legfőbb C program számára egy 4 kB-os stack elegendősé.

Ha a program fordítása az alapértelmezésben aktív *stackcheck* opcióval történik és a program túllepi a stack területet, akkor a stack túlsordulási rutin (*\_CXOVF*) kerül meghívásra. A SAS/C library-kben található *\_CXOVF* rutin egy requestert jelent meg és megszakítja a program futását. Természetesen lehetőség van saját *\_CXOVF* rutin beépítésére is.

Ha nem cél a program megszakítása abban az esetben, ha eltogyott a stack területet, akkor a következő négy módszerrel lehet további stack területet lefoglalni.

- Az *external long integer* *\_stack* változó értékeinek növelése. A *\_stack* adja meg a program futtatásához minimálisan szükséges stack méretét. Ha az alapértelmezésbeli stack méret kisebb mint a *\_stack*, akkor a programhoz linkelt startup kód egy *\_stack* méretű új stack-et foglal le. Ha a program nem a *stackext* opcióval van fordítva, akkor csak a startup kód foglal le stack területet. A *\_stack* változó értékeinek módosítása a program indítása után csak abban az esetben kerül figyelembe vételre, ha a új stack területek kerülnek lefoglalásra annak következtében, hogy a kód a *\_stackext* kulcsszóval vagy a *stackext* fordítási opcióval fordított.

- A nagy méretű stacket igénylő programok deklarálása a *\_stackext* kulcsszóval történjen. E kulcsszó hatására kiegészítő kód kerül generálásra a függvény kezdeténél. Ez a kiegészítő kód összehasonlítja a rendelkezésre álló helyet a stack-en és az *external long integer* *\_STKNEED* által megadott igényt. A *\_STKNEED* adja meg a függvények által minimálisan igényelt stack méretet. Ha nem áll rendelkezésre elegendő méretű stack, akkor egy kiegészítő stack kerül lefoglalásra, melynek méretét az *external long integer* *\_stack* adja meg. Ha nincs elég memória egy új stack lefoglalására, akkor a stack túlsordulási *\_CXOVF* rutin kerül meghívásra, akkor csak abban az esetben, amikor a normális stack ellenőrző kód aktív. Amikor a függvény visszatér a régi stack visszaállításra kerül, és a kiegészítő (extra) stack területe felszabadítódik. Egy függvény deklarálása a *\_stackext* kulcsszóval megegyező hatású mint a függvény *stackext* opcióval történő fordítása.

- A program a *stackext* opcióval történő fordítása. A *stackext* opcióval történő fordítás megegyezik a program összes függvényének *\_stackext* kulcsszóval történő definíálásához. Ha csak megadott függvények használnak sok stack-et vagy rekurzívok, ezen függvények definíálása célszerűbb a *\_stackext* kulcsszóval az egész program *stackext* opcióval történő fordítása helyett.

- Az *external long integer* *\_STKNEED* értékeinek növelése és a program fordítása a *stackext* opcióval. A *\_STKNEED* értéket semmilyen esetben sem legyen kisebb mint 400 byte, mely egyébként az alapértelmezés.

## **Megjegyzések:**

A *\_stack* adja meg az egész program futtatása során szükséges stack méretet. A *\_STKNEED* értéke a program függvényeinek futtatásához szükséges stack mérete.

A kiegészítő stack-ek használata minden függvény belepési pontjához kiegészítő kódot igényel és lefoglal egy címregisztert is. Ennek hatására a program futása lassulni fog.

A *\_stackext* kulcsszó megadása csak a függvény definíciók esetén fontos. Ez a kulcsszó értelmetlen a függvénypontterek esetében és eltűrt a függvény prototype-oknál, de nem szükséges. Ha a *\_stackext* megadásra kerül a függvény prototype-jánál és hiányzik a függvény definíciójánál egy hibajelzés kerül kiadásra.

Annak ellenére hogy a program a *stackext* opcióval került fordításra, kifuthat a stack területből, ha olyan függvényeket hív, melyeket nem *stackext*-tel fordítottak és stack területet használnak. A SAS/C könyvtári függvényeit nem *stackext* opcióval láttuk fordítva, de csak keves helyet használnak a stack-en. A stack bővítő kód nem szabad helyet biztosít a könyvtári függvények részére.

Ugyanabban a programban használhatók a *stackcheck*-kel és a *stackext*-tel fordított függvények, továbbá azok melyeket egyik opcióval sem, ill. a *\_stackext* kulcsszóval fordítottak. Ha a *stackcheck* és *stackext* is megadásra kerül, akkor a fordító figyelmen kívül hagyja a *stackcheck* opciót.

VEGYÉL EGY PC-T ÉS ÖRÜLJ NEKI! EZ AZ ÁRLISTA TARTALMAZZA A LEGKISEBB SZÁMOKAT!

Vásárlóink igénye szerint állítottuk össze ezt a konfigurációt, amely installálva megvásárolható üzleteinkben (kérjük telefonáljon, hogy éppen van-e). Az ár minden tartalmaz, ami a gép működéséhez szükséges – semmi trükk, semmi extra költség...

A gép teljesítménye maximálisan megfelel az intenzív irodai alkalmazásokhoz is, és bővíthető multimédia kiegészítésekkel (CD-ROM, hangkártya, stb.). Irodai munkához ajánljuk a (magyar nyelvi) MS-Windows operációs rendszer és az MS-Office programcsomag telepítését.

**Intel Pentium 700MHz + cache, 256MB cache**  
**64MB RAM, 1,44MB floppy, 630MB HDD,**  
**CHROM 5430 PCI VGA kártya 1 MB RAM,**  
**14" AXION COLOR SVGA monitor (1024x768 0.28, 0.28, 0.28)**  
**182 gombos billentyűzet**  
**MS Office**

**installált szoftverek:**

**MS-DOS 6.22 OEM,**  
**DOS Navigator 1.35 filmközlem,**  
**Opec 1.7a picture viewer, NeoPaint 3.1F rajzolóprogram,**  
**Thunderbyte Antivirus 6.50 (védelem a vírusok ellen),**  
**valamint 100MB shareware játékokprogram.**

**AKCIÓ:**  
**ZULTRIX FAXMODEM + BITFAX szoftver**  
 Kérjük faxot nyomtatás nélkül közvetlenül a  
 kedvenc szolgáltatójához fordítani  
 Csatlakozzon a világot beható kommunikációs  
 hálózatokhoz

**Mindaz CSAK  
 165.920,- Ft + ÁFA**

|  |  |         |
|--|--|---------|
|  | 486DX4-100MHz-ig, 256KB cache, 7 ISA, 4x36pin RAM, OPTI chipset, AMI bios (Shuttle)  | 13.200  |
|  | 486DX4-120MHz-ig, 256KB cache, 3PCI, 4ISA, 4x36pin RAM, Expert chipset, AWARD bios, IDE (Expert)   | 15.600  |
|  | 486DX4-133MHz-ig, 256KB cache, 3PCI, 4ISA, 4x36pin RAM, SIS chipset, AMI bios, IDE+ (MicroStar)  | 18.800  |
|  | 486DX4-120MHz-ig, 256KB cache, 3PCI, 1VESA, 2x36pin RAM, SIS chipset, AWARD bios, VLB EIDE+ (ASUS SP3)   | 19.600  |
|  | 586 75-200MHz, Write Back cache, 3PCI, 4ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green, NCR SCSI), PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECPP (Venturix)           | 18.400  |
|  | 586 75-120MHz, 256KB cache, 3PCI, 4ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green), PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550 EPP/ECPP (Pc Partner)                         | 23.992  |
|  | 586 75-200MHz, 256KB Pipeline Burst cache, 3PCI, 4ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green, NCR SCSI), PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECPP (Venturix) | 27.992  |
|  | 586 75-200MHz, 256KB cache, 1PCI Media Bus, 3PCI 385A, Intel Triton chipset, Award bios, PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECPP (ASUS P55TP4XE)                   | 31.200  |
|  | 586 75-200MHz, 256KB Pipeline Burst cache, 1PCI Media Bus, 3PCI, 3ISA, SIS551X chipset, Award bios, PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECPP (ASUS P55SP4)          | 33.600  |
|  | 128Kb DRAM   | 840     |
|  | 512Kb DRAM   | 3.600   |
|  | 1Mb SIMM 70ns 32pin  | 3.992   |
|  | 4Mb SIMM 70ns 72 pin   | 14.400  |
|  | 8Mb SIMM 70ns 72pin  | 28.800  |
|  | 16Mb SIMM 70ns 72pin   | 55.200  |
|  | 32Mb SIMM 70ns 72pin   | 115.000 |
|  | 256Kb cache  | 7.200   |
|  | 256Kb Burst cache  | 9.600   |
|  | 14" Axion mono VGA (800x600)   | 13.600  |
|  | 14" Daewoo VGA (640x480)   | 23.992  |
|  | 14" Daewoo SVGA (1024x768, 0.28)   | 38.400  |
|  | 14" Axion SVGA (1024x768, 0.28, NI, LR)  | 37.992  |
|  | 14" Daewoo SVGA (1024x768, 0.28, NI, LR)   | 43.200  |
|  | 15" Monitor SVGA (1280x1024, 0.28, NI, LR, D.)   | 48.000  |
|  | 15" Auxtek SVGA (1280x1024, 0.28, LR, NI, D, LCD)  | 49.600  |
|  | 15" Daewoo SVGA (1280x1024, 0.28, LR, NI, D.)  | 58.000  |
|  | 15" Panasonic SVGA (1280x1024, 0.27, LR, NI, D)  | 72.000  |
|  | 17" Daewoo (1280x1024, 0.28, LR, NI, Digital)  | 97.760  |
|  | 17" Panasonic (1280x1024, 0.28, LR, NI, Digital)   | 139.992 |
|  | 20" Daewoo (1280x1024, 0.28, LR, NI, Digital)  | 192.000 |
|  | 21" Daewoo (1280x1024, 0.28, LR, NI, Digital)  | 232.000 |
|  | 14" monitor filter üveg  | 800     |

|  |   |         |
|--|---|---------|
|  | 420MB Conner, Quantum AT-BUS                    | 24.992  |
|  | 520MB Fujitsu, Quantum AT-BUS                   | 48.992  |
|  | 640MB SeaGate AT-BUS                            | 48.992  |
|  | 850MB Quantum AT-BUS                            | 102.000 |
|  | 1 GB WD AT-BUS                                  | 152.000 |
|  | HDD mobil SCSI                                  | 4.560   |
|  | 102 gombos billentyűzet Kanrich (Angol, Magyar) | 2.160   |
|  | 101 gombos billentyűzet PGA (Angol)             | 2.360   |
|  | Microsoft Natural Keyboard                      | 10.960  |
|  | Microsoft OEM mouse                             | 3.192   |
|  | Microsoft OEM mouse RET                         | 3.992   |
|  | Gen mouse                                       | 800     |
|  | Mitsumi mouse                                   | 992     |
|  | MS 400 mouse + pad                              | 1.120   |
|  | MS 700 mouse + pad                              | 1.680   |
|  | Logitech OEM mouse                              | 1.800   |
|  | Dexxa Serial                                    | 2.000   |
|  | Pilot Basic                                     | 3.200   |
|  | Genius Mouse 3                                  | 1.760   |
|  | Genius My mouse (5 féle színben)                | 2.240   |
|  | Genius Easy Scroll mouse                        | 5.520   |
|  | Genius cordless mouse                           | 6.400   |
|  | Genius Handy scanner (1600dpi 16.8M szín)       | 28.000  |
|  | 486DX2-66MHz-ig Tezsa 3,45V                     | 4.800   |
|  | 486DX4-100MHz-ig AMD 3V                         | 11.992  |
|  | 486DX4-100MHz-ig Intel 3V                       | 12.720  |
|  | 486DX4-120MHz-ig AMD 3V                         | 15.360  |
|  | 486DX4-133MHz-ig AMD 3,45V                      | 16.992  |
|  | Pentium 75MHz-ig                                | 19.200  |
|  | Pentium 100MHz-ig                               | 35.000  |
|  | Pentium 120MHz-ig                               | 46.800  |
|  | Pentium 133MHz-ig                               | 59.992  |
|  | E Pentium 150MHz-ig                             | 79.992  |
|  | E Pentium 166MHz-ig                             | 119.992 |
|  | 486 cooler                                      | 680     |
|  | 486 Turbo cooler                                | 800     |
|  | 586 cooler                                      | 1.200   |
|  | 586 Turbo cooler                                | 1.520   |

**Hétfőnél előbb: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 140-8105, Tel.: 140-8101**  
**ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Mátyásföldi út 2. Tel./Fax: 156-6790**  
**Érkezési idő: 9.00-17.00, elővétel: 12.30-13.00, Szombatok: 9.00-13.00**  
**A jogszolgáltatásokért a FAX-SÁNK-ból: 100-8011/1477-6-9 (Részletesen)**

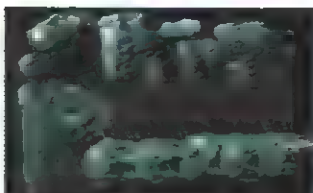


# RayTrace

## Displacement Map & Rail Extrude

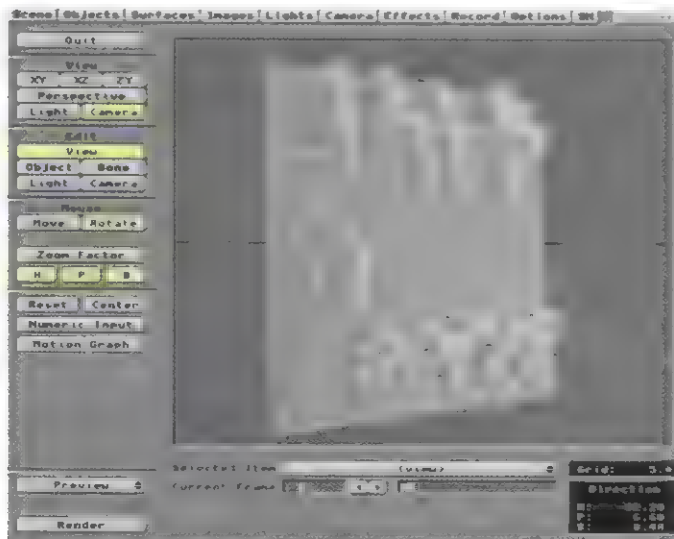
E havi bevezetőmet azzal kezdem, hogy megjelent Amigára a Lightwave 4.0, és az Imagine 4.0. Nagyon állat mind a kettő, de erről majd később. A mostani rovatot a Displacement Map használatának bemutatásával kezdem. Ennek az a lényege, hogy az objecten kinyomunk egy Image-et annak megfelelően, hogy mekkora a pixel fényereje (a szín nem számít!)

Ezer először is készítsünk el egy képet, amin folyamatos színátmeneteket használva rajzoljunk izles szerin-



akkor teljesen merőlegesen „emelkedik ki” a felületből ilyen színátmenetek elkészítéséhez a rajzolóprogramok (Brilliance, DeluxePaint) Gradient opciókat érdemes használni. Ezután lépünk a Modeller-be, nyomjuk meg a box-ot és a numeric-ot. Az Y-tengely értékeit írjuk át nullára és a segmenteket (mindenképpen a memorajá-

Images menübe a képünket, amit ki akarunk nyomni, és lépünk az Objects menü Displacement Map nevű almenüjébe. Itt a surface menüből már jól ismert textúra beállítással találkozhatunk. Tegyük is be gyorsan Planar image map-nek a műünket, nyomjuk be azt a tengelyt, amelyen ki akarjuk nyomni. (Ha az 1. kép szennét akarjuk csinálni akkor Z-tengelyt, ha az object teljesen a kamera fele néz, akkor a World Coordinate-t ajánlatos használnunk.) Ha esetleg valami ökorseget nyomni ki, akkor válasszunk tengelyt vagy mozgassuk a textúrát a felületen. A texture amplitude-al logikusan a kiemelkedés mértékét állíthatjuk. Ha hegyeket akarunk csinálni, akkor a beépített Fractal bumps és Ripples textúrákat használjuk. Innen kilepve izles szerinti felülettel leszámoltathatjuk és örüthetünk magunknak (2 kép). Ha ezzel készen vagyunk, akkor nekikezdhethetünk a második fogas-



ti abrakat. A világosabb színek nyomodnak majd ki a legjobban, a sötétebbek pedig közel maradnak az alapoz. Tehát a kiemelkedés mértékét a színek tényatmeneténél a mértéke határozza meg. Ha például fekete után egyből fehér jön,

és proci teljesítménye függvényében állítsa) 50-100-ig állítsuk. Ha minden sikerült, akkor kaptunk egy szép halos lapot (Save). Lépünk át a Layouter-be és töltjük be az objectet, majd állítsuk a kamera nezetéből a kívánt pozícióba. Töltjük be az

Valamilyen klasszikus formát kéne készíteni. Gondolom mindenki ismeri a TUBULAR BELLS című lemez borítóját. (Aki nem, az sürgősen vegye meg!) Ez egy megtekert, falvastagsággal rendelkező cső. A művelet két fő részből áll. Először el kell készíteni egy görbét, majd egy gyűrűt kell ezen az úton kinyomni. Lépünk a Modeller-be, a Polygon menu Points opciókat használva rakunk le pontokat a 3. képnek megfelelően. (A bal egergombbal lerakjuk a pontot, és az Enter-rel rögzítjük.) Ügyeljünk arra, hogy a pontokat sorrendbe rakjuk le, mert a gép ez alapján fogja összekötni őket. Ezután nyomjuk meg a Tools menüben a Curves alatti Make gombot, melynek hatására kaptunk

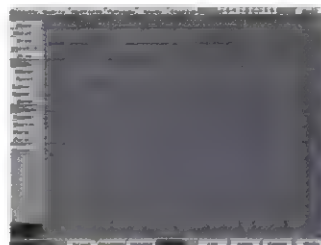
egy görbét. Ha nem lenne elég görbe, akkor a Modify menü Drag opcióját használva a pontoknál elhúzzhatjuk a görbét a kívánt irányba. Ha elkészült a tökéletes görbe, váltsunk a második Layer-re. Az object menüben a Disc-et megnyomva csináljunk egy kört és bele egy kisebb kört katintsunk az első Layer also Gadget-ére és helyezzük a köröket a görbe szarához úgy, hogy arra merőlegesek legyenek. (Modify/Move, Rotate, Size.) Ha nem látjuk elégé, akkor az options menüben lévő Fit Sel-t megnyomva kinagyítódik („Shift+A”) az a rész ahol az object van. Ha elrendezzük akkor a Fit All-lal („A”) ismét láthatóvá tehetjük az egész objectet. Egyebként Zoom-olni a „”, illetve a „” billentyűk használatával tudunk. Nos, azt hiszem elérkezett az ideje, hogy körülnézzünk a Multiply menüben is. Természetesen a Rail Ext ragadja meg elsőre a tekintetünket (Mi más lehetne?) Ezt megnyomva egy requester-rel kerülünk szembe (érdekes újítás), mely három lehetőséget kínál fel. Nekünk éppen a harmadikra lesz szükségünk (click), a huszas alapérték meg is felel, OK. Már láthatjuk is ahogy a kanyarokban halmozodnak a szegmensek. Save

Menjünk a Layouter-be és töltsük be az objectünket. Majd a 4-es képnek megfelelően állítsuk a camera elé, adjunk neki valamilyen fémes felületet (lásd lent), nyomjunk Trace reflection-t, a Trace refraction-t a Camera menüben, és végül tehenkedjünk rá a Render Gadgetre. Aki esetleg nem tudna még fémes felületet csinálni, az próbalkozzon a következő értékekkel játszodozni:

Surface color=világos szürke  
Color texture = Fractal noise  
Luminosity=200%,  
Diffuse level=-99  
Specular level=65  
Reflectivity=100%,  
Transparency=20%  
Refractiv index=1.6  
Sharp terminator=ON  
Color highlights=ON, a többi marad

Remelem elege érthető voltam. Látom még van itt egy pár karakternek hely, ki is hasznalom gyorsan egy pár tipp erejéig. Aki igazi fényaradatot akar csinálni, de már unja az egyszerű LensFlare-t, annak célszerű a Modeler Macrolistájából a Lightswarm-macro-t használnia, csak arra kell vigyazni, hogy default-ban már 228 fényt használ ami elégé lassítja

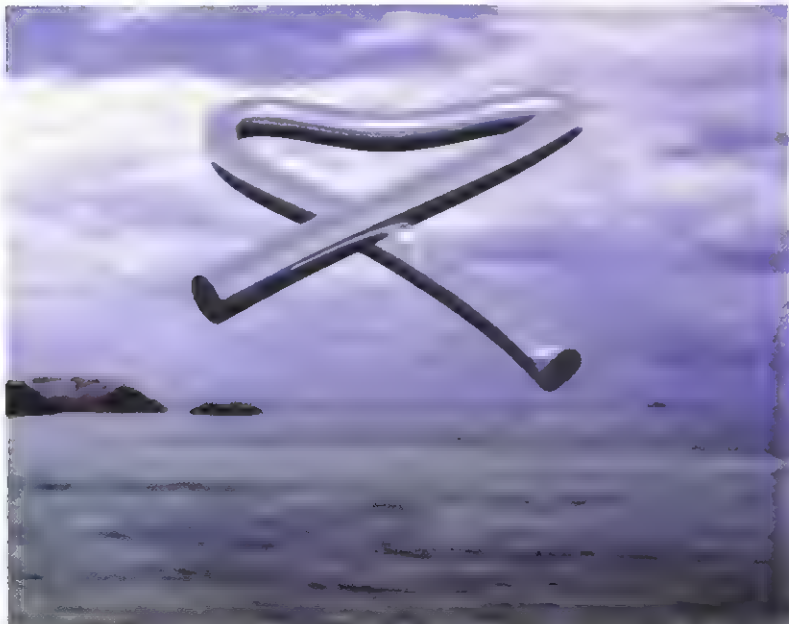
a renderinget. Ezt az effectet leginkább egy atombomba robbantás szimulálására lehetne használni. A



Lightwave mindkét részében a Help billentyűvel hívhatjuk elő a shortcut-ok listáját, melyek nagyon megkönnyítik és meggyorsítják a munkát. Mindig vigyazzunk arra, hogy mielőtt egy objectet megtervezünk adjunk nevet neki az Objects/Options-ban (Create). Ha ezt esetleg nem tennek meg akkor előfordulhat, hogy a Layouter-ben nem tudunk hivatkozni a felületre és akkor kezdetjük előről az egészet; ami erős idegrángásokat és furcsa hangokat szokott eredményezni. (Szerencsés esetben.) Ezenkívül érdemes megszerezni a Reducer nevű progrit amely leírja a főlössleges polygonokat az objectről, ezáltal gyorsítva a renderinget és egyáltalán az egész megjelenítést.

Főlössleges a Lightwave AntiAliasing-ját használni csak a rendendőt lassítja (nem is keveset), ezért én inkább az ImageFX filter rutinjait ajánlanám, sokkal gyorsabbak, flexibilisebbek. Már elég is volt a Ray-Tracing rovatból, de reszkesetek, jövő hónapban megpróbálunk valamit a Particle-k kezeleserol összehozni. Addig is elmondanám azt a poent ami egészen hajnali 4-ig ebren tartott: Hogyan lehet disznoval időt mémi?? Kiteszed felorara az erkelyre és az kb. 30 perc.

By FRANKIE & GABRIEL



# Itt a Sony

## Bornai Tibor



## BORNAI TIBOR – MÁGUS

Már szerepelt a CD ajánlatok között Bornai első lemeze, az Álvilág éterem, de hogy melyik szövegéből ma már nem emlékszem. Valószínűsíthető volt, hogy nemsokára megérkezik a következő lemez is, amelyet remélhetőleg még jó pár lemez majd. Az első szólólemez átlátnál volt a 11. és 12. idők és egy új hangzás, természetesen, között, meglegyenem, hogy egy jól ismert átlátnál, ez a második lemez már az is, kiértékelést stílusban készült, nem tudom. Bár határozottan feldobja a lemezt Somló Tamás lemeze működésében, de nem érzem azt, hogy ez lenne az a bizonyos igazi Bornai-típus stílus, amely mindig is volt itt-ott meg egy-egy albumon. Valóban egyedül a lemez hangvételét, de Bornai Tibor egy új hangzás alakított ki, ami eléggé eltér az eddig tőle megszokottól.



## GIPSY KINGS – ESTRELLAS

Egy új hangzás, a lemeze az a lemez. A Gipsy Kings azonos című lemezénél ismét lemezt, amely azonnal magára ível. A második albumon lemezt, Volcan c. felvétel pedig igaz világhírt szerzett az együttesnek. A lemez, Flamenco-rock népszerűbb lett, mint azt valaha is gondoltuk volna. További lemezek, koncertfelvételek következtek egymás után. A lemezmenet lemez előkelő helyen tartózkodott a különböző slágerlistákon. Majd megjelent az addigi munkák összefoglaló Best Of lemeze, amely már megőrizte az első helyen van a Billboard Latin Top 50-es listáján. A második új lemez egyben egy új korszak nyitánya a Gipsy Kings esetében. Ezen az albumon visszatérnek kezdeti sikereik forrásaihoz, kulturális gyökereikhez. A szaksajtó nem győzi méltatni az albumot, vallásait, ott szerelt őket, annál bizonyosan nem azzal csodálják.



## GANXSTA ZOLEE ÉS A KARTELL – EGYENESEN A GETTÓBA

Az az idők hiányozta volna a magyar zenei élet palettájáról az Amerikából már is ismert hardcore-funk-hip-hop rapperek által játszott stílust, és, annak mára legyen hiányérzete. Ganxsta „Döglegy” Zolee, aki egyébként a Wu-Tang egykori dobosa, Ganxsta Steve, Big Daddy L., Du Sámson és a Kartell átlátnál a zenei és szövegvilág magyar körülmények között. „Szókimondó” lemeze szövegek” és valami fantáziáson is zene jellemzi ezt a lemezt. Amikor mindenkinek meg kell hallgatnia, az hallgatott valaha Public Enemy-t, Ice Cube-t, Dr.Dre-t vagy Snoop Doggy Dog-ot. A nagyon jól eladott zene egyébként fenn a munkája, ami igen nehéz elhinni eddigi tevékenysége láttán, szóval ez lemezen meg kell látni a zenei világ tökéletesen, ahol minden meg van csinálva. Aki nem akar lemaradni egy profi lemeztől, az feltétlenül hallgassa meg a Kartell lemezt.

STELLA

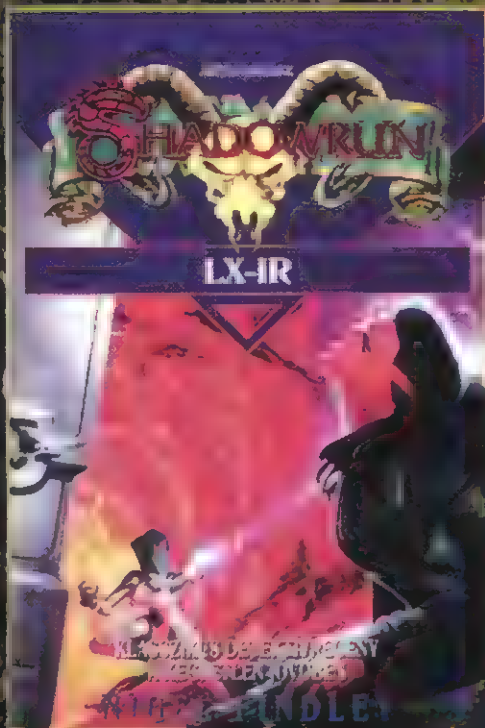
**SONY MUSIC JÁTEK • SONY MUSIC JÁTEK • SONY MUSIC JÁTEK**  
BORNAI TIBOR LEMEZÉN SZERELT FELTÁR SZERELT ALKALOMRA, LEHETŐSÉGEK MÉR NEM  
LEHETŐSÉGEK JÁTSZOTTA BORNAI TIBOR JÓ HANGZÁVAL EZZELŐTT. MI BORNAI TIBOR JÁTSZOTTA BORNAI TIBOR

—EYES MEGFERTÉZTETŐDŐK KÖZÖTT 10 MB CD-T SZERELT A SONY MUSIC.

—EYES MEGFERTÉZTETŐDŐK KÖZÖTT 10 MB CD-T SZERELT A SONY MUSIC.



# Külvilág

[illegible][illegible]

100

Sajnos a szűk árnylat miatt a beharangozó előzetesben nem volt lehetőség arra, hogy megmutassuk az új csatorna első műsorát, pedig természetesen lesz MPEG-1 előadások. Természetesen a SKY csomag részeként ismét, igaz, akik előfizetnek az összes SKY szolgáltatomásra, azok ingyen mehetnek. A BSKYB egyébként jelentős díjmentést is tervez, ami valószínűleg végre is tud hajtani, mivel szinte mindenki számára elérhető.

[illegible][illegible]

# DEMOLÓGIA

11. melléklet

engedjessék meg, hogy az elektronikus demológiát formabontással kezdjem. Ennek oka pedig az, hogy hírt adok a TRS Records közéletében megjelenő dolgairól. Ez a kiadványok közt természetesen a lemezek mellett a CD, és a video



anyagok fejlesztésével foglalkozunk. Az évi végéig összesen négy ilyen produkciót kerül majd a music shop-ok polcaira. Kezdjük rögtön a fennelkel. A CNCD tagjai arra hívatottak, nyelvrokonaink: szülőföldjén, hogy az amerikai dalok többségében a gitár a domináns, audio- és vizuális élményt a leghíresebb, alapítottak számára. Parajlak, Stellar, Virtual Dreams stb.) A The Party V-on hivatalos bemutatására kerültek előtérbe.



Aus jegyében komponált zalko animáció már nagy sikert aratott a finn lekko klubok között. A lemezek mellett a CD, és a video

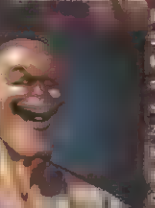
kolónia első sikeres megmozdításáról annak idején a Bullfrog Records adott hírt. Akihol az a lemezek között boldogítja majd a francia rajongók táborát.

A Cyberlogik produkcióját a The Cow Up által készített, a folközönségben liberális, és minimum 7 perces szöveg.



Arzenája. A TRS subdivízióját alkotó guy-ak (Correx, H-lie, Archangel) dalok surround-ban keltek fel figyelműnkre a lekko művészi sokoldalúság.

Végül pedig egy közel 60 perces videoanyag, amely a "One minute story end" című



party II-n, amely a németországi Heinsbergben került megrendezésre. Az egész egy brilliáns összeállítás a TRS, Lightlight, és Virtual Dreams leghíresebb demoinak anyagából, legújabbra az egyik rengeteg új előadással, és animációval. Az szeretné felvenni a kapcsolatot a kiadvány, az a következő címen, illetve telefonon is meg lehet érteni.

Anders Hookers: [and@cyberlogik.com](mailto:and@cyberlogik.com)

2074 Eidsvoll, Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

Veri

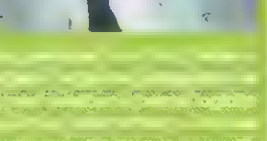
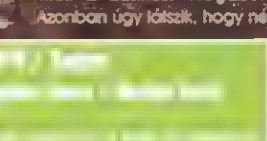
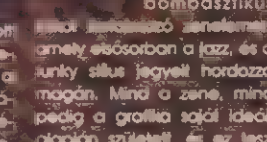
Veri

Veri

Veri

Veri

Veri





mely emberek túlságosan örültek ahhoz, hogy felhagy-

Graphics: Frankie  
Musics: Groo



janak a demo-  
zással. Készülő pro-  
dukciójuk a „Weird”  
minden bizonnyal  
meg sokáig fog vá-



Engedjétek meg, hogy né-  
hány mondat erejéig szóljak  
a múltkor cikkben érdemele-  
nül kifejejtett Assembly '95  
bronzérmes tulajdonosáról. A  
„csodák”  
töménytelen  
mennység-  
ben való  
megjelené-  
sével való-  
ban nem ga-  
roszkodtak  
a Suomi su-  
hancok. Az  
első megle-

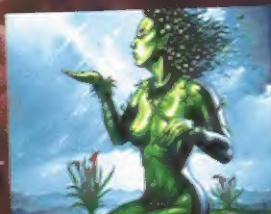


ratni magára, de biztosítha-  
tok mindenkit: olyan is lesz.

#### Artcore / Scoopex

Code: Psy  
Graphics: Made  
Musics: Oxbow

A francia divízió aktivitása las-  
san olyan mértéket ölt, hogy  
nemigen csodálkoznék, ha a  
headquarter is oda tévedne  
át a jövő év elejére. A leg-  
újabb örületük egy olyan  
slideshow, amelyben egy tex-  
túra borítású galériában kell  
felkutatnunk Made szenzációs  
alkotásait. A falakon egyébi-  
ránt a credit lista, és egy  
autoslide ikon is megtalálha-  
tó. A 13 kép felkutatása  
után még korántsem vé-  
gezünk feladatunkkal.  
Háttra van még a hiden  
partok felkutatása is,  
amely eddigi tapasztá-



petés akkor  
ért, amikor a  
configuration  
tester kivágó-  
dott a képer-  
nyőre. A  
demo ugyanis  
úgy van megkódolva, hogy  
már eleve fel van készítve egy  
060-as Blizzard kártya toga-  
dására. Tesztük alapján min-  
dent egybevetve ez a card  
állítólag csaknem ötször gyor-  
sabbá teszi masinánkat egy  
A4000-nél. Sajnos én egyelő-  
re még csak az utóbbin tud-



kafaim szerint nem is olyan  
könnyű dolog.

#### Miracles / Stellar

Code: Nose

tam élvezni a produkció jó-  
tékonny hatását. Ha nem is 1  
frame alatt pakolódik ki a  
raytrace technika vektor-  
csigához vektortricerolops,  
és vektorlandscape, azért  
már egészen élvezhető ro-  
tációs sebességet produkálnak  
a fullscreen objektok. Ezek  
után minden bizonnyal érte-



jesen meg kell fogódzkodnia  
a szék karfájában annak az  
egyénnek, aki Blizzard-ék új  
termékét AGA gépbe  
süllyesztve szemléli az esemé-  
nyeket.

#### Fear / Mystic

Code: MSS

Graphics: Jezzo

Musics: XTD

A varsói Intel  
Outside 2 party  
koronázatlan ki-  
rálya ez a len-  
gyeli design ori-  
entált demo. Túl-

ságosan kemény kód ugyan  
nem jellemző ezen alkotásra,  
újítás viszont annál több van  
benn. Textúrák vektorbox,  
amely oldalain a felfeszített  
képpen animáció folyik. Ille-  
tőleg egy másik vektorbox,  
amelynek oldalain a kétfé-  
lalt megvalósított, és ebből  
kifolyólag, keftales-nek elke-  
resztelt copper algoritmusok  
vannak folyamatosan. A kö-  
tések viszont meglehetősen  
kellemessé teszik az összho-  
tást többszöri megtekintés  
után is.

Rainbow / Chromance

### ROM #5 / Essence

(Code: Touchstone • Graphics: Fade One • Musics: Virgill)

A kialakítását illetően graffiti stílus jegyeit magán viselő  
diskmag (Rewarding Orthographical Masterpiece) ebben  
a hónapban jubáit. Mint minden alkalommal, így most is  
rengeteg újdonság szerepel a hasábkokon. Dr. Awesome új  
compact disk kladványa (Dreamstate) a Team 17 védő-  
számnyal alatt ke-  
rült a piacra. A  
C64 most sem  
került le a fenték-  
ről. Ezúttal a rész-  
letes történeté-  
vel ismerkedhe-



tünk meg, és hidegzu-  
hanyként azzal a fénnyel,  
hogy becslések szerint  
mintegy 13 milliót adtak el  
belőle eddig. A The Party  
V-on várhatólag megjelenő stuffok készítőiből (Razor 1911,  
Rebels, Andromeda) is kihúztunk egy két máshol még  
nem publikált hírt a fejlesztést illetően.



# TOPLISTA

## TOP 10

Galaga Deluxe  
Breathless  
Dune II  
Pinball Illusions  
Timekeepers  
Worms  
Sim City 2000  
Dungeon Master 2  
Allen Fish Finger  
Gloom



Lövések a Broadwayn  
Titkom Virága  
Desperado  
Mortal Kombat  
Ace Ventura 2  
Sztracsatella  
A szív hídjai  
Veszélyes Kölyök  
Wong Foo  
Pocahontas

LILY's "ALL TIME" FILM TOP 10

Pinball sorozat  
Knightmare  
Legend I-II  
Wizardry 6  
Wroom  
Kick Off  
Operation Stealth  
ELITE  
Deluxe Galaga  
Real 3D

M.D.Jon's TOP 10



## LEMEZ MELLÉKLET

### Add Power 95.4

A legeslegújabb cammodot, rengeteg hasznos funkcióval (OS2.0+).

### FileIDSaver V1.3

A file\_id.diz-ben tárolt információ könnyű kicsomagolására szolgál. (OS2.04).

### White Lion

Új othello program.

### 3 demo az Intel Outside 2 partiról

### Wheel Barrow

DOOM-szerű talicskaszimulátor program.

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelésük önkénteskedési áron a szerkesztőség címén is:  
GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horgilás utánvételi költség miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább Belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)



# Interaktív kívánságlista

Íme az introban ígért kívánságlista. Válogassanak a programok közül és a megrendelőlapra küldjétek el hozzánk. Minden hónapban frissítjük a listát, egyrészt kivesszük az újabb programokat és persze a már leközölteket. A Ti kívánságaitok (persze ha nem csak egy ember kén) szintén felelődnék a listára. Várjuk tehát a szavazatokat és ne feledjétek, hogy minden hónapban egy ajándékot sorsolunk ki a beküldők között.

## Februári ajándékunk: egy eredeti Operation Combat

|     |                      |                                     |
|-----|----------------------|-------------------------------------|
| 001 | Pole Position        | F1 autoverseny                      |
| 002 | Citadel              | DOOM klón                           |
| 003 | Leading Lap          | F1 autoverseny                      |
| 004 | Hattrick             | foci manager                        |
| 005 | Siing!               | kalandjáték                         |
| 006 | Tiny Troops          | stratégia/akció                     |
| 007 | Behing the Iron G.   | kalandjáték DOOM szerű környezetben |
| 008 | Der Reeder           | manager program                     |
| 009 | Primal Rage          | osálatos verekedős                  |
| 010 | Virtual Karting      | gokart verseny                      |
| 011 | Whales Voyage II     | kalandjáték                         |
| 012 | Theme Park           | stratégia                           |
| 013 | Amazon Queen         | kaland                              |
| 014 | Erben der Erbe       | kaland                              |
| 015 | F1 Champ. Ed.        | F1 autoverseny                      |
| 016 | Flamingo Tours       | manager program                     |
| 017 | Rise of the R (CD32) | verekedős                           |
| 018 | Subversion           | helikopter szim                     |
| 019 | Hillside Lido        | tengeralattjáró strat.              |
| 020 | Breathless           | tengerpart manager program          |
| 021 | Pinball Prelude      | DOOM klón                           |
| 022 | Base Jumpers         | pinball                             |
| 023 | Death Mask           | fun autoverseny                     |
| 024 | Hollywood Pict.      | DOOM klón                           |
| 025 | In the Dead of N.    | manager                             |
| 026 | Star Crusader        | kalandjáték                         |
| 027 | Fields of Battle     | úr lövöldözős                       |
| 028 | Super Tennis Champ.  | háborús stratégia                   |
| 029 | Moonday Night Footb. | tennisz                             |
| 030 | Newmac IV            | foci manager                        |
| 031 | Wheelspin            | DOOM klón                           |
| 032 | Bravo, Romeo, Delta  | autoverseny                         |
| 033 | Legions of Dawn      | stratégia                           |
| 034 | Boxing master        | RPG                                 |
| 035 | Silly Putt           | box                                 |
| 036 | Timekeepers          | mászkalós                           |
| 037 | Angst                | logikai                             |
| 038 | Coala                | kaland                              |
| 039 | Thomas the Pinball   | helikopter szim                     |
| 040 | Speedway             | pinball                             |
| 041 | Lost Eden (CD32)     | autos                               |
| 042 | TFX (AGA-CD32)       | kaland                              |
| 043 | Breach 3             | szimulátor                          |
| 044 | Zeppelin             | stratégia                           |
| 045 | Settlers sorozat     | stratégia                           |
| 046 | Sim City 2000        | stratégia                           |
| 047 | Limbo of the Lost    | stratégia                           |
| 048 | Akira                | kaland                              |
| 049 | Ruffian              | mászkalós                           |
| 050 |                      | platform                            |



Ne felejtsék, ha szeretnék, akkor Ti szerkeszthetik az újságot!

## M.C.H. SZÁMÍTÓGÉP SZERVIZ

Új és használt Commodore, Amiga, IBM desktop és notebook számítógépek, részegységek javítása és adás - vétele

Amiga javítás azonnal - vidékre kiszállással is!

!!!! Új szolgáltatásunk: számítógépek ingyenes javítása biztosítással !!!!

Érdeklődés az alábbi telefonszámokon: 276-0116 vagy 06-30-421-419

